LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 15 - FEBBRAIO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE
WWW.GAMEPLAYER.IT

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER

FINAL FANTASY
LA SAGA FESTEGGIA I PRIMI 20 ANNI

IL PIANETA PERDUTO DI CAPCOM
Lost Planet congela l'Xbox 360

PIRATI DEI CARAIBI
La Maledizione del Forziere Fantasma

CREA IL TUO VIDEOGAME
UNO SGUARDO ALLE RISORSE DEL WEB

Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it

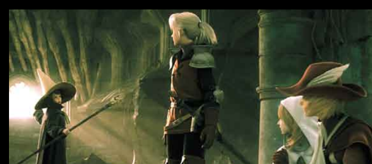
GAME & WATCH Voglia di revival per i mitici scaccia-pensieri!

PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

MAIN BOARD

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 15 - FEBBRAIO 2007



ECCO TUTTI I SITI INTERNET DA CUI SCARICARE GAME IN FORMATO PDF

www.freeonline.it	www.theplayer.it
www.europs3forum.com	www.4yougratis.it
www.mooseek.com	www.friskon.com
www.playerzone.it	www.webisland.net
www.whoopy.it	www.madrigaldesign.it/gwmania
www.madrigaldesign.it/sim_it	www.lostgames.net
www.fniv.it	www.consoleworld.org
www.won.it	www.andromedafree.it
www.farmgames.net	www.cheatsolution.net
www.soluzionistore.com	www.assolutamentegratis.tk
www.pianeta.com	www.ingegnericonlepalle.com
www.dimensionex.net	www.sottomondo.org
www.virtuasport.it	www.virtuagames.it
www.areagratis.it	www.supergiochi.com
www.dndonline.it	www.gratisditutto.it
www.bitpower.it	www.ogsi.it
www.lucanineuropa.eu	www.svk.it
www.dituttogratis.com	www.tredicesimoshopping.it
www.risorsegratis.org	www.freeuniverse.it
www.edoluz.it	www.giochini.it
www.handofnorth.it	www.gercommunity.it
www.gokux-community.org	www.gratisfree.it
www.ioenoi.it	www.squakenet.com
http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.gratislandia.net







EDITORIALE

Questo mese ***GAME*** festeggia un piccolo, grande traguardo: la sua presenza online su 50 siti Internet. Da oggi è infatti possibile scaricare il ***PDF*** della rivista dai siti che hanno aderito all'iniziativa ***Distribuisci GAME***: un servizio aperto ai webmaster, ai blogger e ai semplici appassionati, per condividere il nostro mensile in maniera libera e gratuita. Tutti i link di riferimento sono riportati all'interno della rivista, per creare un canale completamente nuovo tra la carta stampata e il web. Buona lettura a tutti, dunque, anche ai nostri lettori online!

Cesare Arietti

Hai un sito web e vuoi mettere il ***PDF*** di **GAME** a disposizione dei tuoi utenti? Visita la pagina ***www.gameplayer.it/distribuisci_game.php***






GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera
STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta, Stefano Valle

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 Email: nicopoli@tiscali.it

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI www.dottavifilippo.com*

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

TARGET NEWS NOTIZIE FLASH



▲ FFX è stato il primo titolo della serie ad arrivare su PS2. Lulu però non ne sembra molto contenta!



▲ Il dodicesimo capitolo vi metterà nei panni (corti) di un giovane e promettente avventuriero!



Final Fantasy: un successo lungo 20 anni!

SQUARE-ENIX DEDICA AI FAN UN OMAGGIO SPECIALE...

E' uno dei nomi più importanti del panorama videoludico mondiale: ha conquistato milioni di fan, generato sequel e ben due pellicole cinematografiche, fumetti, colonne sonore e veri e propri concerti live: parliamo di ***Final Fantasy***, serie culto che nel 2007 festeggia la veneranda età di venti anni. In occasione di questa storica data ***Square Enix*** ha pensato di realizzare una ***Anniversary Edition***, riproponendo su ***PSP*** il primo capitolo per ***NES*** in versione "riveduta e corretta", con numerose aggiunte e curiosità. Annuncio che arriva in concomitanza con il rilascio europeo di ***Final Fantasy XII***, l'attesissimo sequel su ***PS2*** che ha stravolto la saga eliminando i combattimenti casuali e introducendo un sistema di gioco più complesso e innovativo; in dicitura d'arrivo, ***FFXII*** dovrebbe approdare in tutti i negozi italiani entro la fine del mese. Ma le sorprese non sono ancora finite: il nuovo motore grafico ***White Engine***, pensato appositamente per la ***PlayStation 3***, supporterà non uno ma ben due capitoli aggiuntivi, intitolati rispettivamente ***FF XIII*** e ***FF Versus XIII***; i giochi appartengono ad una trilogia intitolata ***Fabula Nova Crystallis***, di cui fa parte anche ***FF Agito XIII*** per ***PSP***. Una serie di successi annunciati, insomma, come tutti quelli che hanno costellato la vita di quella che una volta si chiamava ***Squaresoft***: a partire dal 1987, la storica saga ideata da ***Hironobu Sagakuchi*** ha scalato le classifiche di tutto il mondo, superando le settanta milioni di copie vendute e conquistando il terzo posto tra i giochi più venduti di sempre, accanto a ***Mario*** e ***Pokémon***. Il primo capitolo, ispirato a ***Dragon Quest***, riscosse in Giappone un grandissimo successo; ma solo a partire da ***FF IV***, con l'apertura al mercato occidentale, ***Final Fantasy*** ha potuto conquistare la straordinaria fama che vanta tutt'oggi. Sembra proprio che la *Fantasia Finale* non sia ancora finita...















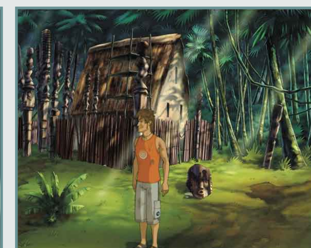
Final Fantasy III approda su Nintendo DS

PENNINO E DOPPIO SCHERMO PER UN REVIVAL A 3 DIMENSIONI!

Dopo *Final Fantasy V* per *Game Boy Advance* (recensione a pagina 27), uscirà in questi giorni il revival del terzo capitolo per *Nintendo DS*. Grazie alle nuova interfaccia sarà possibile zoomare l'ambiente per scandagliare a fondo le varie aree e scoprire i numerosi percorsi segreti. I personaggi del proprio party saranno quattro e ciascuno potrà sviluppare singole abilità a partire dalla propria classificazione (***Warrior***, ***Monk***, ***White Mage***...). I modelli ***3D*** sembrano decisamente ben realizzati e compensano ottimamente le carenze tecniche di un gioco nato quasi diciotto anni fa. Iniziate pure a "evocare" il pennino... La *Grande Avventura* raddoppia lo schermo!







Runaway 2: torna l'avventura di Péndulo Studios

L'EDIZIONE ITALIANA SARA' LA PIU' COMPLETA DEL MONDO!

Dopo il successo in Francia e in Germania, il secondo episodio di *Runaway*, denominato *The Dream of the Turtle*, prepara il suo assalto al mercato nordamericano, dove è atteso ormai da anni. L'avventura grafica di ***Péndulo Studios*** (creatrice di ***Hollywood Monsters***) uscirà in Italia la prossima primavera in un'edizione speciale esclusiva per il nostro paese, che si preannuncia come la più completa del mondo. ***Runaway 2*** segue la scia dei classici del suo genere per presentare al giocatore una storia affascinante ricca di personaggi carismatici, puzzle geniali e grandi dosi di umorismo. E per chi non ha potuto apprezzare il primo episodio, niente paura: sarà rimasterizzato e venduto al prezzo di 10 Euro!



PS3: la data ufficiale!

SCACCO ALL'EUROPA PER SONY

Precisi come un orologio svizzero: alle ore 00:01 del 25 Gennaio, *Sony Computer Entertainment Europe* ha annunciato ufficialmente che la console ***PlayStation 3*** sarà rilasciata in Europa (e in tutto il mercato *PAL*, che comprende anche Medio Oriente, Africa e Australia) il prossimo 23 marzo, al prezzo di 599,00 euro. Ovviamente ***Sony*** si riferisce al modello da 60 GB che sarà l'unico disponibile nei primi mesi del lancio europeo. La lunga attesa sta finalmente per terminare...

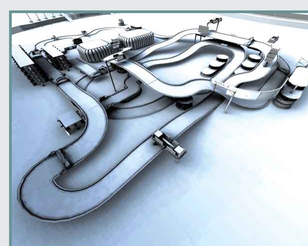
Square cambia motore!

ACQUISTATO L'UNREAL ENGINE 3

La software house giapponese *Square Enix*, famosa per aver creato la saga di *Final Fantasy*, è riuscita a mettere le mani sulla licenza del prodigioso motore grafico ***Unreal Engine 3*** sviluppato da ***Epic Games***. Questo acquisto, in ottica nextgen, si rivela un bel passo in avanti e anche una piccola rivoluzione per ***Square***, amante dei prodotti "fatti in casa" e da sempre restìa allo sfruttamento di risorse sviluppate da terze parti. Speriamo soltanto che riescano a sfruttarlo al più presto come si deve!







TrackMania United fermo ai box!

TUTTI I RETROSCENA CON I "WEBISODE"!

Si chiamano *Webisode*, filmati a episodi rilasciati sul sito *www.trackmaniacs.com* e permettono di tuffarsi nel mondo del nuovo capitolo di ***TrackMania***, scoprendone tutti i retroscena. Ogni episodio presenta un particolare aspetto (***Coppers***, ***Manialinks***, ***Maniazones***, ***Solo Mode*** e ***Multiplayer Mode***) e sarà rilasciato settimanalmente fino alla data di uscita. Il primo è stato dedicato ai ***Coppers***, crediti che permettono di sfidare i migliori giocatori, affrontando i tempi di gara ufficiali, e di acquistare nuove auto: preparatevi a soffrire di vertigini!





Una spia su PlayStation 3

James Bond* torna a farci visita: il sito *MI6.co.uk* ha riportato** un interessante annuncio riguardo un possibile videogame su ***PS3, incentrato sull'ultimo episodio della saga di ***007***, intitolato ***Casinò Royale***.



Second Life... for Kids!

La famosa emittente televisiva *CBCC* sta lavorando ad una versione per minori del famoso gioco virtuale ***Second Life***. I *baby utenti* potranno partecipare a svariati intrattenimenti in maniera del tutto sicura e protetta.



Gears of War milionario!

Tre milioni di copie vendute in sole dieci settimane! ***Gears of War***, il capolavoro della ***Epic Games*** per ***Xbox 360***, sta letteralmente surclassando tutti gli altri titoli attualmente presenti in commercio...



Julia entra in Artematica

Artematica è lieta di annunciare che la prossima avventura grafica in via di sviluppo sarà interpretata da un famosissimo personaggio del mondo dei fumetti, edito da ***Sergio Bonelli Editore***: ***Julia***! Intrigo e mistero per una serie di grande successo!



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Publisher: Atari / Namco-Bandai **/ Genere:** Picchiaduro **/ Uscita:** Marzo 2007



Wii **Finalmente a marzo vedremo approdare sulla nuova console di casa *Nintendo* quello che può essere definito, dagli appassionati del genere, il picchiaduro definitivo dedicato alle avventure di *Goku & Company*.** La versione per ***Wii*** includerà tutte le caratteristiche di quella per ***PS2***, eccetto il sistema di gioco che sarà profondamente diverso. Il gameplay infatti stravolgerà i canoni dei *beat'em up* consentendo, tramite l'innovativo controller, di emulare le mosse di tutti i personaggi presenti. A differenza dell'originale per ***PS2***, le tecniche e le trasformazioni saranno eseguibili senza dover essere preselezionate, portando così il numero totale dei combattenti a 129. Come sempre, il gioco combinerà elementi di azione e *RPG*: potremo potenziare i nostri eroi tramite lo *Story Mode* e dilettarci a radere al suolo le molte arene presenti (16 in tutto). Mimare la *Kamehameha*, il *Big Bang Attack* e tutte le altre mosse dei personaggi creati da ***Akira Toriyama*** sarà un'esperienza di gioco davvero entusiasmante e coinvolgente. Marzo si avvicina e i fan della serie saranno sicuramente soddisfatti del prodotto che si appresta a invadere i nostri schermi... la guerra dei *Saiyan* sta per iniziare!





NBA STREET HOMECOURT

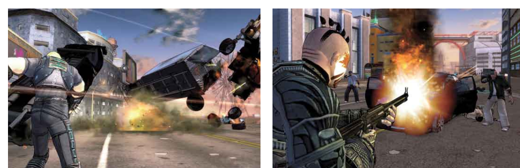
Publisher: Electronic Arts **/ Genere:** Sport-Azione
Uscita: Marzo 2007

EA BIG* è pronta a fare il salto di qualità su console nextgen, portando il suo famoso brand** cestistico sui lidi ***Microsoft e ***Sony***. Rispetto al predecessore, tutto in ***Homecourt*** è stato rivisto e rivoluzionato a partire dal sistema grafico (e ci mancherebbe!), introducendo una serie di novità nel comparto delle animazioni e delle combinazioni speciali. Sul campo da gioco le squadre si affronteranno in avvincenti match ***3 VS 3***, immersi nei fantastici campetti U.S.A. e accompagnati dal classico sound Hip Hop. Gli sviluppatori hanno confermato che gli ambienti ricalcheranno fedelmente le controparti realmente esistenti: giocheremo quindi in territori che riprendono lo stile e l'atmosfera di numerosi quartieri americani: Sole in faccia e natura circostante saranno la testimonianza di una perfetta e riuscita ricostruzione ambientale. Speriamo che questo nuovo titolo sportivo si riveli un vero e proprio... *slam dunk*!









CRACKDOWN

Publisher: Microsoft **/ Genere:** Azione
Uscita: Marzo 2007

XBOX360 **Superpoteri e Legge saranno davvero le nostre alleate in questa nuova avventura di *Real Time Worlds*?** Sembra proprio che ***Crackdown*** si stia rivelando un gioco come tanti, con scarso coinvolgimento e spessore. Questo titolo implementerà uno stile Action con alcuni elementi ***RPG***: buona l'idea ma i fan attendono forse qualcosa in più... Il gameplay, infatti, sarà forse l'unica caratteristica saliente: le doti sovrumane del nostro personaggio potranno essere personalizzate sotto vari aspetti come in un vero Gioco Di Ruolo. Nonostante questo, le prime analisi confermano che il titolo non sarà molto innovativo. Attendiamo comunque la versione definitiva per scoprire se le nostre prime impressioni saranno confermate... Noi speriamo nell'esatto contrario!



GRAN TURISMO HD CONCEPT

Publisher: Sony **/ Genere:** Guida **/ Uscita:** Marzo 2007

L'attesa per la *PlayStation 3* è a dir poco spasmodica e già transitano parecchie demo giocabili dei suoi avveniristici giochi: una di queste è proprio ***Gran Turismo HD Concept***, vero must dei giochi di guida dai tempi della ***PSX***! In fase di lavorazione negli studi di ***Sony Entertainment***, il gioco è previsto in Europa nel corso del nuovo anno: questo titolo mostra le reali capacità della console e bisogna ammettere che già trapelano i primi segnali di potenza ludica. Dal momento che la demo presentata si riferiva al continente americano e nipponico, le dieci auto mostrate sono state quasi tutte giapponesi, anche se abbiamo trovato diversi modelli interessanti come la nostra ***Ferrari 599'06***. Velocità e impatto grafico a dir poco entusiasmanti: i poligoni sono elaborati, senza bug apparenti, dalla tecnologica *CPU* della ***PS3*** e i fondali scorrono in maniera molto fluida; la realizzazione tecnica delle automobili, poi, è risultata curatissima. Il *Real Driving Simulator* per eccellenza sta per tornare... iniziate a scaldare i motori!





▲ Guardate quanto è spettacolare... la montagna sullo sfondo!



▲ L'erba è realizzata così bene che ogni tanto dovrete tagliarla!



THE DARKNESS









Publisher: 2K Games **/ Genere:** Azione
Uscita: Marzo 2007

XBOX360 **Tratto da un celebre fumetto americano**, sta per arrivare su ***Xbox 360*** questo nuovo ***The Darkness***, ambizioso titolo prodotto da ***Starbreeze Studios***. Il gioco narra le vicende di ***Jackie Estacado***, un noto mafioso alle dipendenze della famiglia *Franchetti* che, ereditati dal padre i poteri dell'oscurità, si risveglia in un'avventura dalle tinte dark: un vero e proprio incubo per chi avrà a che fare con lui... La storyline del titolo ricalca perfettamente trame e personaggi presenti nel fumetto: caratteristica che si delinea subito come uno dei punti forza, offrendo immediato coinvolgimento nella narrazione. Dalle dimostrazioni offerte allo scorso ***E3***, risulta ottimo il lavoro effettuato sui dialoghi in tempo reale e perfetto il sistema di *Vo-Cap,* mediante il quale viene registrata la voce in contemporanea alle espressioni del volto, offrendo una recitazione più naturale e realistica. La qualità tecnica di ***The Darkness*** è encomiabile: le demo vantano un livello altissimo di dettaglio ed effetti grafici superbi. Dunque un gioco da tenere sott'occhio e da attendere con impazienza nel nostro buio angoletto. Ma se volete dormire sonni tranquilli fate finta di non aver letto nulla...





WING ISLAND

Publisher: Hudson Soft **/ Genere:** Azione
Uscita: Marzo 2007

Wii **All'inizio di dicembre in Giappone è stato presentato un titolo** tanto atteso quanto discusso: ***Wing Island***. Questo gioco, conosciuto con il nome di ***Pilotwings,*** nel 1990 fece la storia dei simulatori di volo su piattaforma ***Super NES***. A distanza di quasi 17 anni, la ***Hudson*** si è lanciata nell'impresa che vede protagonista il ***Nintendo DS***. Insieme a ***Sparrow Wing Jr***., ci troveremo a portare a termine le missioni più disparate (e disperate) attraverso voli acrobatici e spericolati. Il nostro fidatissimo *Wiimote* questa volta fungerà da modellino di biplano, che potrà essere guidato tramite spostamenti e rotazioni del controller. Non resta che attendere Marzo per formulare un giudizio definitivo. Allacciate il paracadute!

A cura di Andrea “Xravy” Garroni

Full Metal Alchemist: la serie completa in DVD!

Alchimia e avventura nel famoso Anime prodotto da Studio Bones

“Senza sacrificio, l’uomo non può ottenere nulla. Per ottenere qualcosa è necessario offrire in cambio qualcos’altro che abbia il medesimo valore: in Alchimia è chiamato il Principio dello scambio Equivalente”. E’ questa la frase cardine di ***Full Metal Alchemist***, Anime composto da 51 episodi, trasmesso in Giappone nell’ormai lontano 2003 e portato in Italia da ***Panini Video***. La storia è incentrata su ***Edward*** e ***Alphonse Elric***, due fratelli appassionati di alchimia che, mentre cercano di riportare in vita la loro madre, tentano di realizzare una trasmutazione umana. L’esperimento fallisce: ***Edward*** viene privato della gamba sinistra, mentre il fratello perde l’intero corpo. Con un gesto disperato, il giovane ***Ed*** riesce a legare l’anima del fratello ad un armatura sacrificando il proprio braccio destro: così, per far tornare i propri corpi come un tempo, iniziano la lunga ricerca della ***Pietra Filosofale***, mitico oggetto dai poteri misteriosi. L’edizione italiana di questa serie è molto curata e caratterizzata da un doppiaggio eccellente; composta da dodici DVD, presenta un’ottima qualità video e audio ed è pubblicata in una doppia versione: *Standard* e *Deluxe*; quest’ultima è decisamente ben realizzata e si caratterizza per la presenza di ricchi booklet a colori e confezioni raffinate. Se amate l’avventura e il fascino dell’Alchimia non dovete perdere assolutamente questa serie!

SITO UFFICIALE: www.fullmetalalchemist.com

TITOLO ORIGINALE: Hagane no Renkinjutsushi (Hagaren) – **ANNO:** 2003 – **EPISODI:** 51 **SOGGETTO ORIGINALE:** Hiromu Arakawa **REGIA:** Seiji Mizushima – **CHARACTER DESIGN:** Yoshiyuki Ito – **DISEGNI:** Aramaki Shinji, Ishigaki Jun’ya **MUSICHE:** Mitsumana Masafumi, Oshima Michiru **DISTRIBUITO IN ITALIA DA:** Panini Video – **PRODUZIONE:** Bones – **FOTOGRAFIA:** Toru Fukushi



BOARD GAMES

A cura di Emanuele “Exodus” Bianchi

Descent



I viaggi nelle tenebre secondo Nexus

Oltre 20 personaggi e 60 miniature per un gioco ricco di risorse

Per i giocatori di vecchia data il nome *Descent* fa sicuramente venire la pelle d’oca. Questo boardgame, giunto fino a noi grazie a ***Nexus***, non ha niente a che vedere con le glorie del passato, tranne il nome. Ci troviamo davanti a un gioco da tavolo non convenzionale, basato sull’esplorazione ma con qualche novità rispetto ai concorrenti: è stato irrobustito l’elemento di *Role Playing* e i giocatori possono scegliere tra 20 personaggi diversi. Ogni personaggio può spendere denaro per comprare equipaggiamento, armi, rune, pozioni; la quantità di oggetti è sbalorditiva ed è possibile trovare armi ed oggetti unici. Infine è possibile arricchire il proprio eroe con abilità particolari, suddivise in: *Magia*, *Armi* e *Sotterfugio*. Il giocatore ***OverLord***, il cui compito è fermare gli avventurieri, ha a disposizione un gruppo di mostri per ostacolare il loro percorso. Sono presenti 60 miniature di elevata qualità e ne esistono varie versioni per rendere bilanciata la partita. Decisamente un gioco raffinato e dalle mille risorse!



La nuova edizione di Mantova Comic & Games: fumetti e videogiochi in fiera dal 2 al 4 marzo!

OSPITI INTERNAZIONALI E MOLTE NOVITA’

Sulla scia del successo dello scorso anno ritorna *Mantova Comic & Games*, ma questa volta forte dell’esperienza acquisita nel corso della prima edizione. Ci saranno molti ospiti importanti, a partire da ***Brian Michael Bendis***, vincitore di ben 5 ***Eisner Award*** e autore di opere come ***Goldfish***, ***Jinx***, ***Powers*** e ***Torso***; ***Bendis***, che attualmente scrive sulle maggiori testate ***Marvel***, ha avuto un ruolo importante nella creazione di numerose serie, come ***Ultimate Universe***, e la sua presenza è attesa da migliaia di fan italiani. Ma non saranno solo fumetti a catalizzare l’attenzione del pubblico: quest’anno l’area ***Games*** spazierà dagli *RPG* alle *Miniature*, dai *Card Games* ai videogiochi. Immancabile una ricca area commerciale, dove visitare gli stand e acquistare fumetti, oggettistica e modellismo. E non spaventatevi se doveste imbattervi in veri e propri cartoni animati viventi: sono i cosplayer, che porteranno anche questa volta un tocco di fantasia e divertimento, trasformando la *convention* in un vero e proprio fumetto. La fiera di svolgerà dal 2 al 4 marzo 2007, presso il ***PalaBam*** di Mantova; per maggiori informazioni potete visitare il sito ***www.mantovacomics.it***. Insomma, un’occasione da non perdere per tutti gli appassionati: appuntamento in Lombardia!



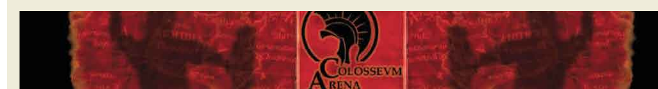
Electronic Sports World Cup 2007: i mondiali dei videogiochi sbarcano all’ExpoPark di Parigi



LA GRANDE FINALE AVRA’ INIZIO IL 5 LUGLIO

La quinta edizione dell’*Electronic Sports World Cup Grand Final* si svolgerà dal 5 all’8 luglio 2007, presso l’***ExpoPark*** di Parigi. L’evento principale riunirà i videogiocatori migliori del pianeta nella più grande esposizione di gioco mai prodotta al mondo, con l’oceanica partecipazione di oltre cinquantamila visitatori. Ovviamente l’***ESWC 2007*** permetterà di prendere parte a un’esperienza unica di ***E-Sport***, con tre zone principali posizionate su oltre dodicimila metri quadrati nella nuova Hall dell’***ExpoPark***. La prima zona sarà dedicata alle sfide e sarà supportata da uno spazio per il pubblico, con match commentati e risultati in tempo reale sugli schermi. Nella seconda sarà allestito un palco per gli show, con cinquemila posti a sedere e spettacoli ininterrotti durante tutta la programmazione. Infine vi sarà una vera e propria ***Fiera del Gioco***, dove svagarsi con postazioni digitali, tornei per gli ospiti, stand degli sponsor e conferenze. Insomma, un Mondiale di dimensioni... planetarie!

Colosseum Arena: fusione con il clan D4T!



Novità dal mondo *Colosseumarena.it*: dopo le *PRO-League 2007*, la community annuncia la fusione con il ***D4T_Multigaming Clan***. L’unione dei team si pone lo scopo di portare l’Italia del mondo videoludico verso il net-gaming di livello mondiale. Il progetto ***GLADIATORES|Mutigaming*** sarà presto online e si rivelerà uno dei più grandi clan multigaming sul territorio nazionale: basti pensare che, ancor prima di iniziare la stagione 2007, le varie sezioni possono già vantare una molteplicità di ***Awards***, sia in Italia che in Europa. Se volete scoprire tutti i progetti in cantiere potete visitare il sito ***www.gladiatores.eu***!



iPhone: la comunicazione del futuro!

Apple presenta un nuovo modo di concepire la tecnologia

E' stato il protagonista assoluto e indiscutibile del *MWSF '07*... era attesissimo e da mesi se ne parlava: è lui, il primo, vero *Apple iPhone*. In apparenza sembra un comune *Smartphone* ma è tecnologicamente avanti di almeno 3 anni rispetto la concorrenza: dal punto di vista hardware, ciò che desta stupore è il *MultiTouchScreen*, ovvero uno schermo sensibile al tocco di più dita contemporaneamente. Questa meraviglia è frutto di uno sviluppo che ha integrato oltre 200 brevetti. Attendiamo intrepidi lo sbarco in Europa...



RDV: Rainbow Versatile Disc

Dopo Blu-ray e HD-DVD... un nuovo supporto?

La notizia ci arriva direttamente dall'India: *Sainul Abideen*, uno studente della *Muslim Educational Society Engineering College*, ha dimostrato la possibilità di codificare un intero film su un foglio di carta in formato A4. E' proprio su questa idea che si basa il concetto dell'***RDV***, un nuovo supporto di memoria che permetterebbe di immagazzinare fino a 450 GB di dati, con dei costi di produzione talmente bassi da far impallidire qualsiasi concorrenza. Se questo progetto riuscirà ad avere buon esito, ci troveremo di fronte ad una vera *Rivoluzione Informatica.*



Un'alternativa al classico iPod Shuffle





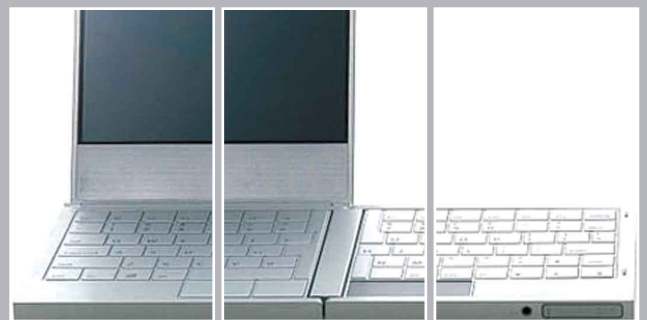
Il debutto ufficiale di SanDisk ha inizio con Sansa Express

Dall'uscita del rinomato *iPod* sono state molteplici le case produttrici che hanno tentato di emulare il successo mondiale di ***Apple***. Anche ***SanDisk*** ci prova, presentandoci il suo nuovo ***Sansa Express***. Si tratta di un player musicale equipaggiato di un display *oled* da 1,1 pollici, con capacità di memoria di 1 GB ed una porta di memoria *microSD* per le espansioni.

Fujitsu stravolge il concetto di PC portatile

UMPC è ancora un prototipo... ma le premesse ci sono tutte!

Le informazioni sono ancora scarse, ma dai filmati e dalle immagini rilasciate in questi giorni da Fujitsu non possiamo che rimanere piacevolmente sorpresi da questo nuovo prototipo. L'***UMPC*** è un rivoluzionario computer portatile dalle ridottissime dimensioni: è suddiviso in tre parti ripiegabili che lo rendono tascabile quando chiuso e comodissimo da maneggiare una volta aperto. La tastiera è costituita da sensori in grado di riconoscere le impronte digitali del "padrone" e da tasti aggiuntivi, studiati appositamente per i giochi. La nostra speranza è che venga effettivamente messo in produzione.

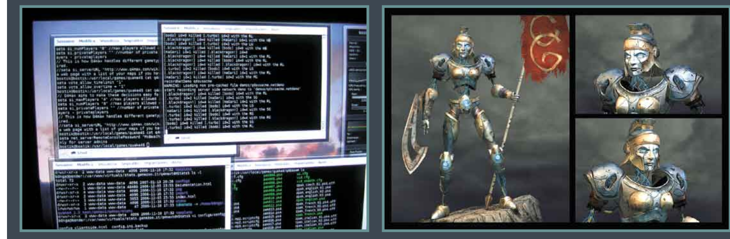




La comunicazione è libera con N800!

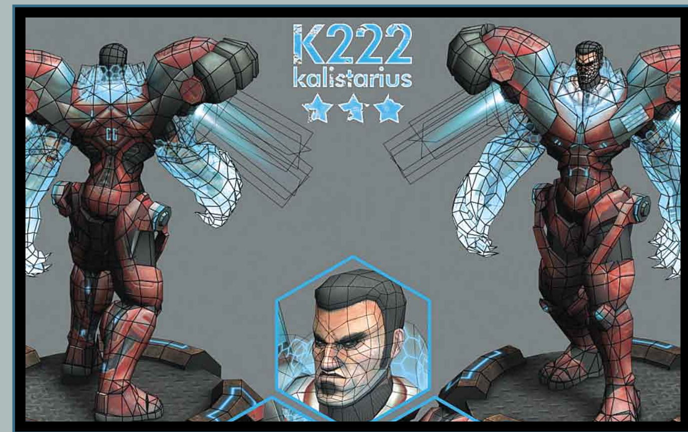
Nokia inaugura la fusione tra Internet e mobile

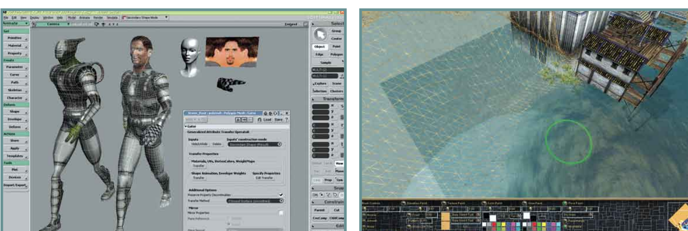
Se pensate che sia solo uno dei tanti cellulari che *Nokia* sta rilasciando in questo periodo, vi sbagliate di grosso: l'*N800 Internet Table* è un vero e proprio minicomputer che vanta l'incredibile vantaggio di navigare in rete con la possibilità di accedere ai servizi *Voip* di ***Skype***. Un nuovo modo di comunicare in piena libertà, senza dover passare attraverso alcun operatore di telefonia. Schermo touchscreen, fotocamera integrata e musica in streaming, sono solo alcune delle incredibili caratteristiche che l'***N800*** possiede.



CREARE GIOCHI È FACILE CON GAMEPROG.IT !

Un aiuto per gli aspiranti programmatori...





■ A cura di Cesare Arietti

Oggi incontriamo *Daniele Vergìni*, dello staff di *GameProg.It*, sito di riferimento per molti aspiranti programmatori.

***GAME* -** Quando e come è iniziata questa vostra esperienza in Rete?

GAMEPROG* -** E' nato tutto "*per gioco*" da una mia idea. Nell'agosto 1998 stavo cercando su Internet informazioni sullo sviluppo di videogiochi: un po' frustrato dall'assenza di materiale in lingua italiana decisi di creare un canale di chat IRC dedicato allo scambio di informazioni: ***gameprog-ita. Appena creato, il canale collezionò un gran numero di consensi e, nel tempo, divenne una realtà a sé stante.

GAME - Che tipo di supporto offrite agli utenti?

GAMEPROG* –** Il nostro fine è fornire informazioni utili agli sviluppatori di videogiochi italiani e favorire la "cultura del videogioco", anche mediante conferenze ed eventi. Nel dicembre 2002 abbiamo fondato un'associazione (www.gameprog.it/associazione***) sia per darci una "veste legale" che per formalizzare i nostri fini e obiettivi.

***GAME* -** Quanti utenti sono collegati al vostro network? E quali sono i servizi più utilizzati?

***GAMEPROG* –** Abbiamo più di 3000 utenti registrati ed un numero di accessi unici giornalieri che oscilla fra le 1500 e 2000 unità. I servizi più utilizzati sono sicuramente i nostri tutorial: lezioni passo passo sullo sviluppo di videogiochi che spaziano dalla programmazione alla grafica, al *Game Design*, ecc... Molto attivo è anche il servizio di annunci per cercare personale e collaboratori, utilizzato sia da aziende che da appassionati. Da circa un anno abbiamo inserito anche un servizio "vetrina" che permette di mostrare i propri loro lavori.

***GAME* -** Quali sono i problemi più frequenti per chi decide di iniziare a programmare videogiochi?

***GAMEPROG* –** Purtroppo manca una cultura di base, che dovrebbe iniziare a scuola: si studia poca informatica e, nella maggior parte dei casi, si usa ancora il Pascal. Sarebbe opportuno insegnare linguaggi più avanzati come C++, Python, Ruby, Javascript o Java, e sfruttare maggiormente sistemi liberi.

***GAME* -** Quanto pesa la mancanza di investimenti nel campo dei videogiochi?

GAMEPROG* –** I grossi publisher internazionali sono presenti nel nostro paese ma difendono esclusivamente i loro interessi come distributori di software e hardware importato dall'estero. Al momento l'unica "mosca bianca" è il publisher/distributore italiano ***Digital Bros che sta investendo su alcuni prodotti italiani.

***GAME* -** Pensate che lo Stato dovrebbe offrire appoggio in questo campo, come accade all'estero, creando percorsi formativi specifici?

***GAMEPROG* -** Sarebbe senza dubbio un segnale importante, potenzialmente in grado di catalizzare l'attenzione degli investitori privati.

***GAME* -** Cosa consigliereste a chi volesse intraprendere la professione di programmatore?

***GAMEPROG* -** In teoria per iniziare basta poco: conoscenza dell'inglese, un computer con Internet, l'idea per un progetto, amici appassionati e tanta diligenza e coraggio. Se si riesce a realizzare un prodotto da zero, anche semplice, questo sarà senza dubbio un buon biglietto da visita!





DIGITAL MUSIC — Trasforma il tuo computer in un'orchestra

Alla scoperta del formato MIDI: seconda e ultima parte del nostro mini-corso a puntate!



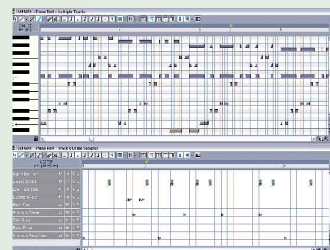
Le note ***Midi*** possono essere "disegnate" col mouse oppure suonate da una tastiera. Quest'ultimo metodo è più immediato e utile negli assoli per "ammorbidire" il suono e renderlo meno artificiale. Esistono altri strumenti ***Midi***, come chitarre, bassi, flauti, violini, ecc...

GENERAL MIDI

A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi

LA MUSICA NON CAMBIA CON LO STANDARD GM







Il mese scorso abbiamo introdotto il formato MIDI, indispensabile per chi si avvicina alla musica digitale (e non solo). Questa volta approfondiamo il discorso introducendo alcune caratteristiche e particolarità. Originariamente i canali che componevano il ***MIDI*** erano 16: oggi possono anche superare i 32; ciascun canale può corrispondere ad un timbro diverso (basso, pianoforte, chitarra...). Nel caso in cui il ***PC*** sia privo di porte ***MIDI***, si può ovviare comprando un'interfaccia da collegare alla ***Porta Joystick*** o ad una presa ***USB***; oppure si può inserire una scheda audio con ***MIDI*** in uno slot ***PCI*** libero. Importantissimo è lo standard ***General Midi*** (***GM***): in precedenza le tastiere non erano omologate dal punto di vista della disposizione sonora ed era problematico suonare lo stesso file ***MIDI*** senza che ne fosse stravolto il timbro, che magari da pianoforte mutava in tromba su un'altra tastiera… Da questa difficoltà è nata l'esigenza di individuare 128 timbri (preset) che fossero uguali nelle differenti tastiere ***GM***. Insomma, lo standard ***MIDI*** oggi permette l'utilizzo dei maggiori software musicali in commercio, offrendo grande semplicità e versatilità.

INFO: *La prima parte dell'articolo MIDI è disponibile nel numero 14 di GAME, scaricabile da www.gameplayer.it*

SOFTWARE — Ultime novità nel campo delle utility

Adobe rilascia la versione beta del potente tool

PHOTOSHOP CS3

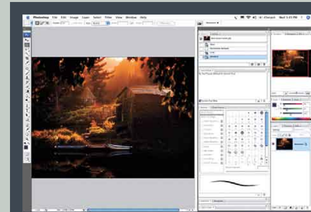
Stabile e più veloce che mai: torna il programma di fotoritocco per antonomasia!

■ **A cura di Stefano Dicati**





Adobe* ha finalmente pubblicato una versione beta di *Photoshop CS3*,** software leader mondiale del fotoritocco che non ha certo bisogno di presentazioni. Ovviamente non tutti potranno utilizzare questa preview, concessa solo a chi possiede il codice di serie originale della versione ***CS2 o di altri prodotti della ***Adobe***; tutti gli altri potranno comunque sperimentatare il software per un tempo limitato di due giorni. La novità più importante emersa in fase di testing è stata il supporto nativo ***Universal Binary***: grazie a questa caratteristica, il programma risulterà compatibile sia con le piattaforme ***Mac*** di tipo ***Intel*** che ***PowerPc***. Anche l'interfaccia è stata notevolmente rinnovata, in modo da consentire più facilmente lo svolgimento delle operazioni di routine; mentre l'uso dei filtri ha subìto un sensibile miglioramento. La versione beta scadrà poco dopo la pubblicazione del programma, prevista per la tarda primavera di quest'anno.

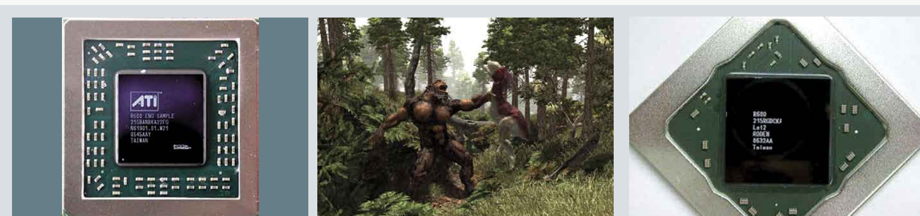


Una nuova interfaccia

Colpisce fin dal primo momento la rinnovata interfaccia, pensata per elaborare file di immagini destinate ai contenuti di tipo mobile, per gli schermi di piccole dimensioni.

Sito ufficiale: *www.adobe.com* - **Prezzo:** *Versione Beta gratuita*

HARDWARE
PERIFERICHE, ESPANSIONI E PLUG-IN



R600: grafica all'ennesima potenza!

Un solo obiettivo: riconquistare la leadership del settore!

ATI* sta ultimando lo sviluppo del chip grafico *R600*, il primo ad essere stato prodotto dopo l'acquisizione di *AMD*.** Il progetto sembra essere estremamente innovativo e, almeno nelle intenzioni della società canadese, dovrebbe riconquistare la leadership nel mercato dei Chip Grafici sottrattale da ***nVidia. Il modello di punta sarà la ***X2800 XTX*** con ben 1Gb di memoria interna ***GDDR4***, operante ad una frequenza di 2,2 GHz, con una velocità di clock a 750 Mhz e di un innovativo bus a 512 bit. La scheda sarà seguita dalla ***X2800 XT***, dotata di un differente tipo memoria ***GDDR3*** a 1.8 Ghz, con una frequenza operativa di 600 Mhz. I ritardi non sono da escludere ma, se tutto dovesse procedere come si deve, avremo tra le mani i primi esemplari a partire da marzo. Aspettiamoci una grafica da urlo!



Seagate D.A.V.E.: L'Hard Disk Wi-Fi

Compatto e leggerissimo... il massimo della portabilità!

E' stato finalmente presentato *D.A.V.E,* il *Digital Audio Video Experience, prodotto da*lla società statunitense *Seagate*, specializzata nella realizzazione di dischi rigidi. Il suo nome in codice indica un nuovo modello di *Hard Disk* esterno e si tratta di un prodotto compatto con un peso di soli 70 grammi, assemblato intorno ad un disco da *1,8 pollici*. Caratteristica importantissima è la connettività ***WiFi b/g*** e ***Bluetooth 2.0*** che affiancano l'ormai classica ***USB 2.0***, rendendo l'unità estremamente portatile, sia per ***PC*** ma soprattutto per telefoni cellulari e Palmari Pocket PC. La batteria di cui è dotato è in grado di garantire fino a 10 ore di utilizzo, mentre il prezzo del nuovo gioiellino della casa di ***Scotts Valley***, disponibile per ora solo in tagli da 10 e 20 GB, non è stato ancora annunciato. L'arrivo sul mercato è previsto per la prossima primavera...



ABIT AW9D-MAX: la super motherbord

Basata su chipset Intel 975X, promette ottime prestazioni!

La* taiwanese *ABIT*, società che produce schede madri e che è risorta grazie a *USI*, presenta un nuovo modello di motherboard**, l'AW9D-MAX***, basata su chipset **Intel 975X**. Senza ombra di dubbio questo prodotto si rivela la punta di diamante della famiglia ***ABIT*** per i processori *Core 2 Duo*. Si tratta di una scheda, come da tradizione per la società, votata all'overclock ed è caratterizzata da un'incredibile abbondanza di supporto per innumerevoli tecnologie *CrossFire* e *FireWire*. La periferica è dotata di ben sette porte *S-ATA*, una porta *eSata*, audio a otto canali con scheda dedicata (inclusa in bundle), *Dual Gigabit LAN* e addirittura 8 connettori per le ventole! La scheda, in formato ***ATX*** e ben accessoriata, costa ***216,00 Euro IVA*** inclusa ed ha senz'altro un buon rapporto prezzo/prestazioni.






CONTINUA IL TOUR ITALIANO DI PRO EVOLUTION SOCCER!



Da Varese a Bari, le tappe del Torneo di PES proseguono senza sosta...

■ **A cura di Fabrizio "Bibbifà" Falsetti**

Finalmente anche il Nord Italia ha potuto prendere parte alla sfida del nuovo Campionato di Pro Evolution Soccer 6: il tour ha toccato Sesto Calende (Varese), nel match intitolato ***DVDLandia PES Team*** e promosso dal duo ***Gravedigger*** e ***Il Cigno***. Oltre 120 players hanno cercato di spodestare lo strapotere del pluricampione ***Kerobba***, che non si è però lasciato sfuggire l'occasione di portare a casa un buono di 500 Euro per viaggiare in Europa. Seconda piazza al sempreverde ***Andrea "The Legend" Parisi*** che, per chi non lo sapesse, è il campione Italiano e quinto al mondo di ***PES 4***. Da Nord, poi, il Tour si è spostato al sud, a Modugno (Bari); qui si è svolto il ***PES 6 Soliti Ignoti Cup*** (più di 70 iscritti), organizzato dal simpaticissimo clan ***S.I.***. A sorpresa, ***Simone "Pegasus" Sansone*** ha scavalcato il favorito e si è aggiudicato la targa di campione, dopo una finale sudatissima: dallo svantaggio per 4 a 1, Pegasus è riuscito a recuperare e vincere 5 a 4, lasciando senza parole il pubblico in sala. Da segnalare la presenza del sindaco di ***Modugno***, ***Giuseppe Rana***, che ha sponsorizzato l'evento e partecipato alla premiazione.



Al centro, il vincitore Simone "Pegasus" Sansone, del Clan "La Ciurma dal Cappello di Paglia", che festeggia la vittoria con tutti gli organizzatori ("i Soliti Ignoti")



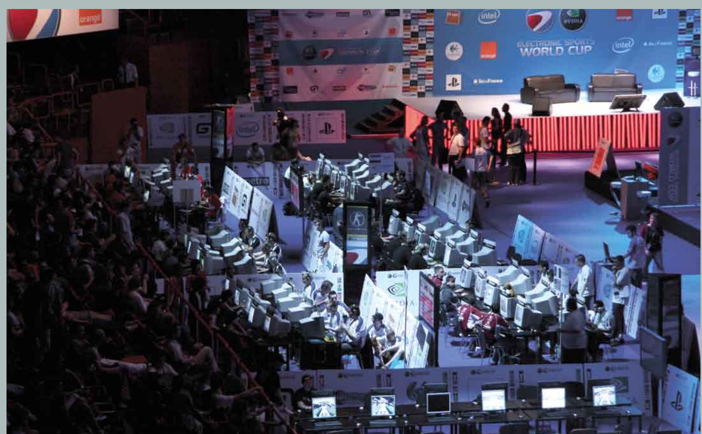



AIUTIAMO PETERPAN...

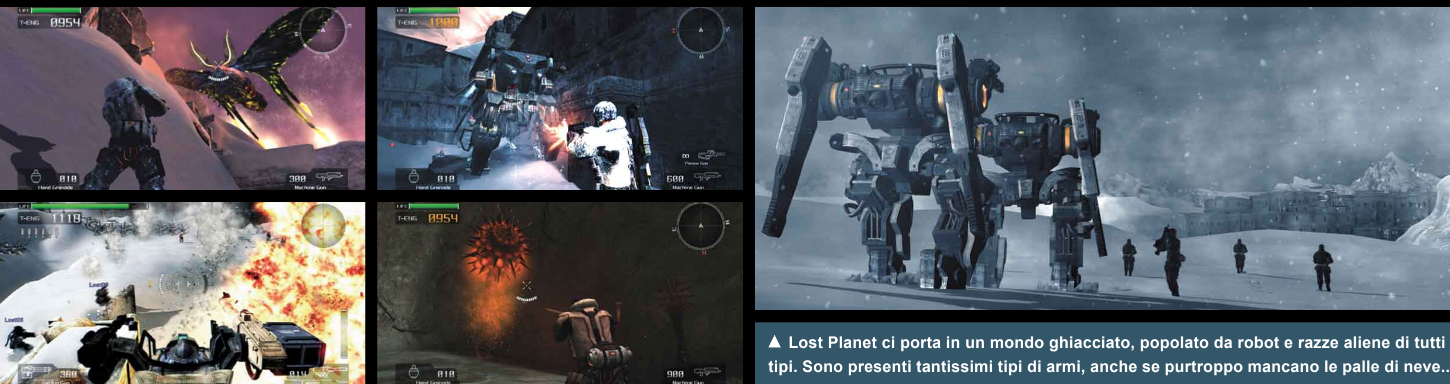
Non c'è solo divertimento nei tornei promossi da ***FNIV***: nei prossimi mesi saranno organizzati eventi di beneficienza in collaborazione con l'associazione ***Peter Pan*** di Roma (***www.asspeterpan.it***). Le iniziative contribuiranno ad attrezzare aree ludiche nelle due "Case" di accoglienza per i bambini affetti da neoplasie. L'Associazione ***Peter Pan*** è attiva dal '94 e offre sostegno nei lunghi iter di malattia, in particolare a tutti coloro che provengono da fuori Roma e che non possono permettersi il costo impegnativo di un soggiorno non breve.

Vuoi diventare "Campione del Mondo"? Scopri come!

FNIV* in collaborazione con *PES League ha acquistato la licenza ufficiale ***ESWC*** (***www.eswc.com***) per i *Mondiali dei Videogiochi* nelle seguenti "discipline": ***Counter Strike*** (uomo e donna), ***Quake 4, Warcraft 3***, ***Trackmania Nations*** e ***Pro Evolution Soccer 6***. A partire dal prossimo mese potrete conoscere tutte le informazioni sulle tappe visitando il sito ***www.fniv.it***. Le prossime città che ospiteranno gli eventi ***FNIV*** saranno Milano, Riccione, Verona, Teramo, Bologna, Roma, Sora (Frosinone), Pavia, Pisa, Acquaviva (Bari), Torino, Bergamo e Varese. Molte di queste tappe offriranno la possibilità di qualificarsi alle Finali: i primi due classificati potranno rappresentare l'Italia agli ***ESWC***, che si svolgeranno a Parigi dal 5 all'8 Luglio. Un'occasione da non perdere!



Publisher: Capcom | Developer: Capcom | Genere: Azione | Giocatori: 1 - 16



▲ Lost Planet ci porta in un mondo ghiacciato, popolato da robot e razze aliene di tutti i tipi. Sono presenti tantissimi tipi di armi, anche se purtroppo mancano le palle di neve...

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Capcom ci racconta la gelida avventura di Wayne in uno sparatutto in terza persona... sottozero!

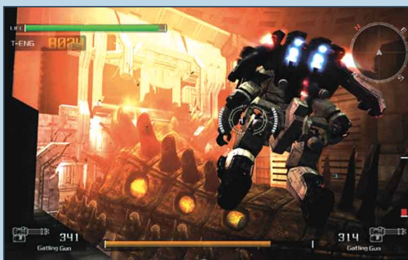
IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi



Finalmente qualcosa di nuovo sotto al sole: *Capcom* ha tirato fuori dal suo cilindro magico un fascinoso titolo dalle ambientazioni gelide: *Lost Planet*, che entra a far parte della lunga schiera di giochi su cui il colosso giapponese punterà nel prossimo futuro. Durante l'arco della storia vestiremo i panni di ***Wayne***: sconvolto dall'assassinio del padre, ucciso per mano degli ***Akrid***, e spinto dal desiderio di vendetta, intraprende un viaggio che lo costringerà ad affrontare numerose insidie e a indagare sulla corporazione ***NEVEC***, invischiata nello sterminio di numerosi esseri umani. La principale caratteristica di ***Lost Planet*** è sicuramente rappresentata dalle ambientazioni ricreate: ***Wayne*** sarà immerso in territori completamente ghiacciati in cui la temperatura raggiunge picchi di gelo straordinariamente bassi e dove l'uomo, senza i dovuti accorgimenti, non avrebbe scampo. Il gioco si presenta come uno sparatutto in terza persona: folle, dinamico e divertente come pochi, un po' alla vecchia maniera e come non se ne vedeva da tempo. Saremo chiamati ad affrontare orde di nemici che affolleranno lo schermo e in alcune circostanze ci scontreremo con mastodontici boss dall'impressionante impatto visivo. Durante il nostro viaggio verremo a contatto con numerose e diverse creature, per la maggior parte splendidamente caratterizzate e con diverse peculiarità (l'I.A. di quest'ultimi non è però del tutto infallibile). Concludendo, ***Lost Planet*** offre un'ottima esperienza per gli amanti degli sparatutto frenetici e convulsi: grafica assurda ed un dignitoso multiplayer costituiscono un ottimo quadretto, minato però fortemente dalla scarsa longevità. Il titolo in ogni caso vale la pena di essere provato, anche in previsione del seguito già annunciato da ***Keiji Inafune***.







UNA TECNICA DA PREMIO OSCAR

Tecnicamente ***Lost Planet*** mostra i muscoli: tormente di neve e scie di vento sono realizzate con attenzione maniacale. Non si erano mai visti un simile dettaglio scenico ed una rappresentazione così ben riuscita degli effetti atmosferici; inoltre il motore grafico, anche nelle situazioni più affollate, non subisce alcun rallentamento. Spaventoso!

Valutazione | Lost Planet | Xbox 360	
GRAFICA 93	***GIOCABILITA'*** 87
+ Effetti atmosferici fantastici + Regia di prim'ordine	+ Semplice e pratica + Orde di nemici da abbattere
SONORO 78	***LONGEVITA'*** 72
+ Effetti sonori realistici - Colonna sonora poco ispirata	- Troppo corto in single player + Acquista qualche punto in multi
Da rimanere... congelati!	||| GLOBALE 80 |||

 www.lostplanet-thegame.com | **CARATTERISTICHE: Supporta 16:9, 480p, 720p, Dolby Digital** | ONLINE ☑

Giocatori: 1 - 40 | Genere: FPS | Developer: Insomniac Games | Publisher: Sony



RESISTANCE: FALL OF MAN (VERSIONE IMPORT)

La PlayStation 3 debutta con una nuova esperienza di gioco targata Insomniac... attenti alle Chimere!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

A cura di: Cesare "Meteo" Arietti



Si è conclusa la "vecchia generazione": oggi la *PlayStation 3* è una realtà e apre in maniera definitiva le porte di un nuovo mondo, molto più vasto, profondo e inesplorato. Dovevamo aspettarci un lungo "rodaggio" prima di approdare a titoli capaci di rappresentare le vere potenzialità della console ma sembra che dovremo ricrederci: ***Insomianc Games*** sbaraglia anche i più scettici con ***Resistance: Fall of Man***, titolo dalle grandi pretese e di finissima realizzazione. Siamo in tempo di guerra, una battaglia ben diversa da quella che dovremmo aspettarci in questo particolare periodo storico: sì, perché l'invasione che questa volta minaccia l'Europa non è rappresentata dalla Germania ma da una razza aliena chiamata ***Chimera***. ***Nathan Hale***, soldato americano che si unisce alle forze di difesa britanniche, è il misterioso protagonista di queste vicende, i cui retroscena sembrano legati in maniera ambigua agli orrendi invasori. La trama si snoda attraverso venti capitoli, che attestano la loro durata attorno alle quindici ore di gioco, durante le quali visiteremo location spettacolari e decisamente suggestive; intendiamoci, il dettaglio grafico è molto alto ma non rappresenta ancora un cambiamento definitivo nei confronti del passato: quello che comunque stupisce è l'atmosfera che si respira in ogni ambiente visitato, compensando il limite tecnico con una fotografia di stampo cinematografico. E non bisogna nemmeno restare perplessi di fronte alla scelta di adottare 30 frame al secondo anziché 60: quello che vediamo su schermo vanta una caratterizzazione quasi univoca, come se ogni elemento si differenziasse profondamente da tutti gli altri, e una presenza 3D al limite dell'oppressivo. Valutando questo sparatutto non possiamo non parlare della modalità multiplayer, forse il punto di forza dell'intera produzione: Split Screen, arene capaci di ospitare fino a 40 giocatori, latenza ridotta ai minimi termini… ma non solo! La struttura di ogni mappa è decisamente elaborata e abbondano caratteristiche variabili nell'editor di personalizzazione. ***Resistance*** conferma le aspettative, regalandoci solo un assaggio di ciò che vedremo sulla nuova console ***Sony***...













Valutazione | Resistance: Fall of Man | PS3	
GRAFICA 91	***GIOCABILITA'*** 93
+ La qualità delle texture non è esagerata ma la resa è notevole	+ Divertente in single player... + ... esaltante in multi
SONORO 89	***LONGEVITA'*** 90
+ Riesce ad incutere timore! - Effetti non esaltanti	- Storia non troppo lunga... + ... ma c'è sempre l'online
Lo stile retrò... del futuro!	||| GLOBALE 92 |||

ONLINE ☑ | **CARATTERISTICHE: Supporta 16:9, 480p, 720p, Dolby Digital** | www.us.playstation.com



NBA 2K7

Ormai ci siamo abituati: 2k Sports ha fatto un altro canestro spettacolare... e stavolta da tre punti!



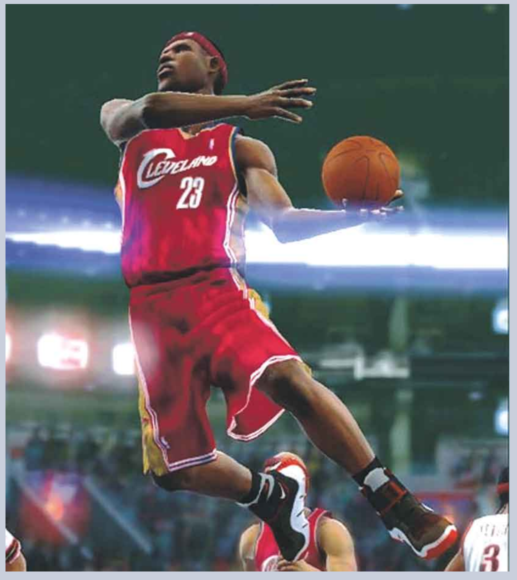
DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox, PS2, PS3

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

La sfida tra *2K Sports* ed *EA* si ripete ancora e questa volta la creazione dei *Visual Concepts* svetta in testa ai titoli cestistici più riusciti di sempre. Per chi non lo sapesse siamo di fronte al simulatore sportivo di basket per eccellenza, un po' come ***PES*** per il calcio. ***NBA 2K7*** trasporta il videogiocatore all'interno di un prodotto che cerca di avvicinarsi il più possibile alla realtà dei campi in parquet e visti i risultati... ci riesce ampiamente! Una volta arrivati all'interno del menù, avremo la possibilità di lanciarci in un semplice tutorial che ci accompagnerà attraverso le istruzioni di base, con tasti e schemi da sviluppare in campo. Purtroppo le nozioni impartite non sono sufficienti per un apprendimento completo ed efficace, lasciandoci per le prime ore di gioco in balìa di avversari, che a prima vista sembrano insormontabili; avrete comunque occasione di costruirvi un solido background tramite amichevoli e partitelle con gli amici, in modo da poter affrontare con maggiore scioltezza i match che vi vedranno protagonisti durante i campionati. Non manca ovviamente la possibilità di sfidarsi online con la vasta comunità di utenti ***Xbox Live*** e anche qui il divertimento non mancherà di certo. Sarò possibile organizzare tornei e sfide multiplayer, innalzando l'interesse ed il divertimento a livelli mai pensati prima in una simulazione cestistica. Il gameplay è sostanzialmente pratico e attentamente pensato per ottimizzare le proprie performance solo con un po' di approfondimento. Qualche problemino, invece, si riscontra nella *I.A.* dei giocatori avversari che, in alcune occasioni, lasceranno campo aperto alla vostra offensiva. Per gli appassionati di basket, ***2K7*** rappresenta la soluzione definitiva; nella speranza che nel prossimo capitolo siano aggiustate alcune imperfezioni, godiamoci questo esempio di tecnica e tattica sportiva!



▲ Kobe Bryant mostra tutta la sua abilità... e il suo sudore!





Valutazione | NBA 2K7 | Xbox 360	
GRAFICA 87 + Atleti ricostruiti fedelmente - Alcuni effetti sono esagerati	**GIOCABILITA'** 88 + Una volta assimilata fila liscia - Non aggiunge novità rilevanti
SONORO 80 + Buoni gli effetti sonori - Musiche sottotono	**LONGEVITA'** 94 + Tantissime modalità diverse! + Favoloso su Xbox Live!
O'Neal è nelle nostre case!	||| GLOBALE 90 |||



CANIS CANEM EDIT (BULLY)

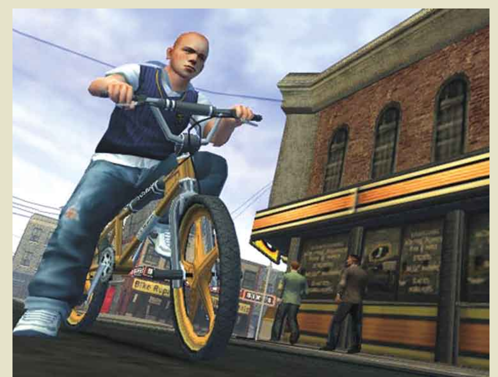
La scuola più pericolosa d'America apre le porte all'impavido Jimmy Hopkins: "*Il Bullo, il Brutto e il Cattivo*"

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

A cura di: Andrea "Xravy" Garroni

In questi anni la *Rockstar Games* ha fatto molto parlare di sé grazie ai suoi innovativi e originali videogame, spesso bistrattati e criticati in tutto il globo. Ennesimo titolo della famiglia è ***Canis Canem Edit***, al secolo ***Bully*****:** criticatissimo per il tema che tratta (il bullismo nelle scuole) si rivela un titolo tecnicamente molto valido sebbene non raggiunga il livello dei vari ***Grand Theft Auto***. E' lui il protagonista indiscusso del gioco: ***Jimmy Hopkins***, un quindicenne fuori dagli schemi parcheggiato dalla madre alla ***Bullworth Academy***, uno degli istituti più malfamati che ci siano, in cui alloggiano un ventaglio di personaggi molto ampio e tipicamente yankee. Il "gruppo" è composto da sportivi, ragazze pon-pon, insegnanti e via dicendo, come se si trattasse di un normale college. Questa scuola però apparirà agli occhi di ***Jimmy*** tutt'altro che "normale"; fin dal primo giorno, il protagonista decide di adeguarsi all'ambiente che lo circonda: diventa un teppista, un bullo incallito dal cuore d'oro e mai domo. Il nostro "eroe" non si fa mettere i piedi in testa da nessuno ma è sempre disposto ad aiutare chi è in difficoltà, ricorrendo spesso a metodi poco ortodossi e, magari, un po' violenti: nulla di sconvolgente, comunque, o che non abbiamo già visto. Molto del tempo di gioco sarà dedicato alla gestione della giornata virtuale e all'esplorazione degli ambienti, inizialmente limitata alla sola scuola. Sarà possibile frequentare le lezioni per imparare, permettendo a ***Jimmy*** di acquisire nuove conoscenze e vandaliche abilità; oppure ci si potrà dedicare allo svolgimento delle missioni secondarie. Sicuramente la ***Rockstar*** si aspettava un successo maggiore per questo titolo, costato diversi milioni di dollari e ben tre anni di sviluppo: tuttavia si tratta di un videogame molto valido... sulla falsariga dei vari ***GTA***, ma certamente originale. Godibile e ben realizzato: ***Bully*** è un gioco dedicato agli appassionati del genere ed al free roaming... nulla di più!

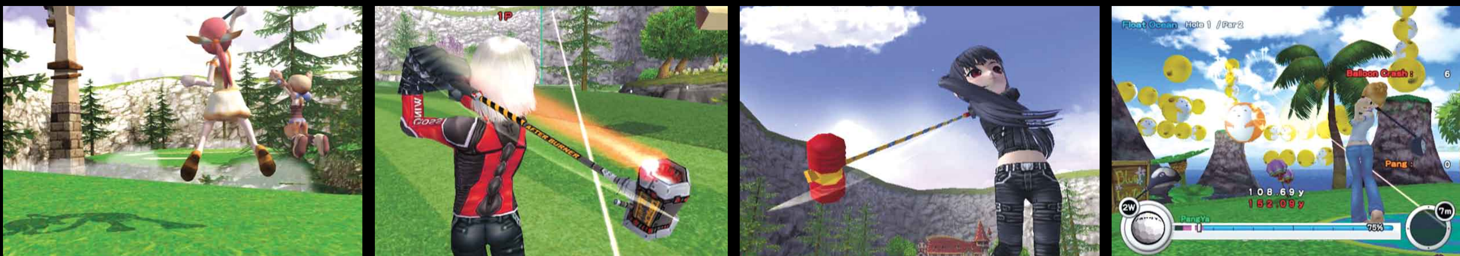








Valutazione | Canis Canem Edit (Bully) | PS2	
GRAFICA 86 + Ottima qualità dei personaggi e sfondi molto dettagliati	**GIOCABILITA'** 83 - Ricorda troppo GTA... + ... ma la cosa non dispiace
SONORO 93 + Doppiaggio e colonna sonora a dir poco eccellenti	**LONGEVITA'** 89 + Grande libertà d'esplorazione - La storia principale è breve
Che fatica la scuola!	||| GLOBALE 87 |||



SUPER SWING GOLF

Un perfetto corso di golf tra verdi prati e mulini a vento: impugniamo il Wiimote e prepariamoci a colpire!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

A cura di: Claudio “Tor Landeel” Fortuna

Nata da un’idea dell’attempata software house *Tecmo*, questa versione di golf vive nel corso dell’avventura una grande alternanza di luci e ombre, dettate esclusivamente dalla struttura del gioco. Fortunatamente, però, rileviamo con piacere che i pregi risultano maggiori rispetto alle comprensibili pecche, derivate in massima parte dal comparto audio e grafico, dove si nota purtroppo che c’è ancora parecchia strada da fare. Innanzitutto diciamo che ***Super Swing Golf*** è un porting dell’omonimo gioco su ***PC***, dove le tonnellate di colpi e opzioni erano gestite da una specie di corso on-line che spiegava in maniera semplice i comandi e le varie funzioni. Tale peculiarità manca completamente alla versione ***Wii***, perciò la ***Nintendo*** assicura di risolvere in un futuro prossimo (speriamo) alcuni problemi riguardanti il collegamento in rete, se non altro per regalare agli utenti delle appassionanti sfide in ***Wi-Fi***. Usare il *Wiimote* all’inizio potrebbe rivelarsi difficoltoso, soprattutto per quanto riguarda la potenza dei tiri e la precisione da gestire per terminare la buca con i classici “*tre colpi*”. Tuttavia essendo il golf un gioco di pensiero e strategia, avrete tutto il tempo di aggiustare il vostro *swing* e di affinare i vostri colpi per riuscire ad avvicinarsi al *green* (la porzione di campo a strisce verdi chiaro-scure intorno alla buca). Superati questi problemi di ambientamento a livello di gameplay, comincerete a capire perché il pad di questa magnifica macchina è il più rivoluzionario in circolazione: vi alzerete dalla poltrona per assumere la classica posizione del golfista di professione, mentre le vostre mani cominceranno ad unirsi per lasciar partire delle vere “cannonate”, destinate ad annichilire il vostro avversario che potrà essere un vostro amico o più semplicemente il computer. Il titolo nel complesso si attesta su buoni livelli grazie all’incredibile divertimento ma sono assenti tutte quelle altre caratteristiche tecniche che rendono grande un gioco...



UN DOPPIO BOOGIE

Sebbene il comparto grafico non prometta nulla di esaltante, tanto da poter essere tranquillamente comparato a quello di un *GameCube*, i colori vivaci e la fluidità delle animazioni rendono il titolo estremamente appagante per i giocatori non troppo esigenti. Peccato invece per il sonoro che sicuramente meritava più giustizia: le musiche sono ben distribuite ma i motivetti ci accompagnano in maniera quasi funesta per tutto il gioco, risultando scarni e ripetitivi e costringendoci ad abbassare il volume del televisore... ed il voto globale!



Valutazione	Super Swing Golf	Wii
GRAFICA 78	**GIOCABILITA’** 91	
+ Poligoni fluidi ma la nextgen pretende molto di più...	+ E’ uno dei punti forti... e si vede! - Controlli non sempre ottimali	
SONORO 69	**LONGEVITA’** 88	
- Effetti poveri e musiche insipide e ripetitive	+ Divertimento assicurato a lungo - Peccato per l’assenza dell’online	
Da far invidia... a Lotti!	||| GLOBALE 78 |||	



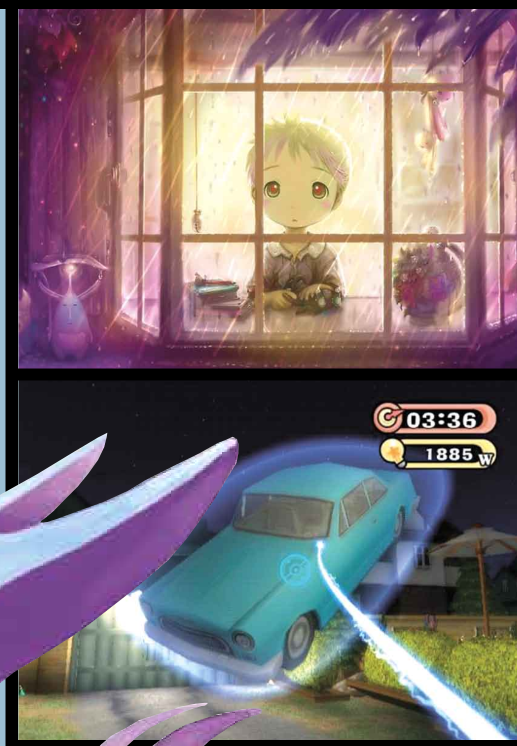
ELEBITS

Una pistola gravitazionale per difendere la nostra dimora: caccia aperta agli extraterrestri invadenti!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

A cura di: Stefano “Zarek” Dicati

Abbiamo finalmente di fronte un gioco che preannuncia la grande ondata di titoli validi che sta per approdare su *Nintendo Wii*. Implementando una nuova meccanica di gioco, a metà tra ***Half Life*** e ***Pikmin***, ***Elebits*** trasporta il giocatore in un’esperienza ludica decisamente entusiasmante mediante il completo utilizzo del ***Wiimote***. Grazie ad una trama appassionante, accompagnata da splendide illustrazione e altrettanti piacevoli intermezzi, il titolo si configura sin dai primi istanti come un vero e proprio capolavoro. Ha inizio la caccia all’alieno: la nostra casa è infestata da piccoli e buffi extraterrestri ed il nostro compito sarà quello di scovarli e rispedirli nello spazio grazie all’utilizzo del controller; puntando il ***Wiimote*** sullo schermo diventeremo padroni di una splendida pistola gravitazionale in grado di spostare oggetti di qualunque forma e dimensione. Anche se tecnicamente non è all’altezza della nuova console ***Nintendo***, l’aspetto “cartoon” che è stato adottato risulta gradevole e conferisce al gioco una personalità unica nel suo genere. Il comparto audio, nonostante gli effetti sonori siano veramente ben curati, presenta una colonna sonora migliorabile in tutto il suo complesso; in più, anche il doppiaggio è decisamente mal riuscito e non ci accompagna come vorremmo. Nonostante questi primi segni di cedimento, ***Elebits*** riacquista tutta la sua energia attraverso una longevità e una giocabilità di ottimo livello. Divertentissimo e oltremodo unico nel suo stile, possiede una modalità single player appassionante con divertenti puzzle e competitivi livelli. Il multiplayer e il map editor sono compatibili con il ***WiiConnect24*** per un’esperienza di gioco che avrete voglia di ripetere fino allo sfinimento. In conclusione, ***Elebits*** è davvero un ottimo titolo: divertente, longevo e particolare. Sicuramente la ***Konami*** non ha scoccato le migliori frecce che riserva nella sua faretra, ma ne ha scagliata una che non si allontana di troppo dal centro del bersaglio.



NON INCROCIATE I FLUSSI!

Ogni oggetto che solleverete con la vostra pistola gravitazionale reagirà in maniera differente in base al peso e alla dimensione. Basterà fare un movimento troppo brusco o scoordinato per interrompere il flusso, perdendo così il controllo sull’oggetto. Attenzione poi a non abusare troppo del raggio gravitazionale: il suo utilizzo non è gratuito e consuma più watt di un treno elettrico; risparmiate energia o gli *Elebits* avranno la meglio!



Valutazione	Elebits	Wii
GRAFICA 68	**GIOCABILITA’** 92	
- Lontana dalla NextGen + Ottimo lo stile	+ Elementi originali e divertenti + Wiimote a gonfie vele	
SONORO 65	**LONGEVITA’** 90	
+ Buoni gli effetti... - ... ma il resto da rivedere	+ Ottimo fattore di rigiocabilità + In multiplayer è esilarante	
1000 Volt di divertimento!	||| GLOBALE 82 |||	

FLASH REVIEW



WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: LucasArts / **Genere:** RTS / **Giocatori:** 1

FORCES OF CORRUPTION





L'*Esercito dei Corrotti* è la prima espansione de "*L'Impero in Guerra*": propone una nuova razza e, senza variare il gameplay di base, arricchisce l'esperienza di gioco. L'innovazione rappresentata dal nuovo concetto di "corruzione" basta a tenere viva l'attenzione del giocatore. Qualche limatura in più e un lavoro di bilanciamento su vari fronti avrebbero senz'altro giovato, ma il lavoro svolto è tutto sommato più che positivo. Ne consigliamo l'acquisto a tutti i fan del capitolo principale...

PC CD ROM – **VOTO** >> >> >> >> – Mafia interstellare !!! – **7.0**

Publisher: Vivendi Games / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 2

F.E.A.R.





F.E.A.R.* è un interessante *FPS* che mescola un gameplay classico ad** un'innovativa ambientazione horror. La scenografia è piuttosto interessante, grazie ad espedienti narrativi letteralmente "da paura". Purtroppo la versione per ***XBox 360 paga lo scotto di una conversione arrivata in ritardo: ***F.E.A.R.*** perde il confronto con sparatutto più completi e al passo coi tempi come ***G.R.A.W.*** e ***Call of Duty 3***. Non è la killer application che ci si attendeva, ma sicuramente un titolo più che valido.

XBOX 360 – **VOTO** >> >> >> >> – La paura fa 360! – **7.5**

Publisher: Sony Online / **Genere:** Online RPG / **Giocatori:** 1 - ?

ECHOES OF FAYDWER

Echoes of Faydwer* è l'ultima espansione di *Everquest II*. La nuova razza dei *Fae, combinata con le skill speciali, riesce a prolungare la longevità del titolo senza problemi. Peccato solo per il crafting (creazione di oggetti) e il sistema dedicato ai lavori manuali, che non hanno subìto stravolgimenti o innovazioni. Consigliato a tutti i nostalgici del primo episodio che desiderano "rivivere" i vecchi ambienti di gioco, e a tutti i neofiti del genere alla ricerca di un'avventura emozionante.





PC CD ROM – **VOTO** >> >> >> >> – In volo su Norrath – **8.0**

Publisher: Sony / **Genere:** Azione / Compilation / **Giocatori:** 1 - 8

EYETOY: PLAY SPORTS

Eyetoy: Play Sport* è una raccolta di minigochi sportivi per la telecamera *PS2. Un buon titolo per divertirsi con gli amici o per far divertire i più piccini, ma che non aggiunge nulla rispetto al suo più riuscito predecessore ***Eyetoy Play 3***. Chi ancora non possiede la webcam ***PS2*** potrà comunque apprezzarlo, anche se potrebbe storcere il naso per i troppi caricamenti; gli "aficionados" della serie troveranno non pochi limiti in quest'ultima raccolta, decisamente meno carismatica e longeva.





PS2 – **VOTO** >> >> >> >> – Fatevi i muscoli... – **6.0**

Publisher: Majesco / Taito / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1 - 4

COOKING MAMA



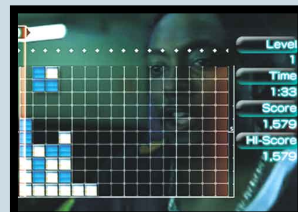


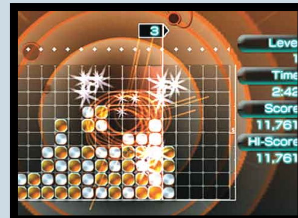
Una raccolta di minigiochi a sfondo culinario: il giocatore dovrà preparare 120 ricette da tutto il mondo (c'è anche la pizza!) dimostrandosi abile nell'uso di utensili da cucina. Il gameplay utilizza esclusivamente le innovative funzionalità del ***DS***: grazie allo schermo sensibile al tocco ed al microfono si possono preparare tutti i gustosi manicaretti. ***Cooking Mama*** è adatto al pubblico femminile o a chi cerca un passatempo divertente e "colorato". Peccato per la mancanza del multiplayer e la scarsa longevità.

DS – **VOTO** >> >> >> >> – Tutti in cucina con il DS! – **7.0**

Publisher: BuenaVistaGames / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1 - 2

LUMINES 2





Lumines* fu uno dei titoli-rivelazione di *PSP*: uno dei migliori puzzle game di sempre**. Questo secondo capitolo riesce a migliorare ogni aspetto del predecessore, senza cambiare ciò che lo rende un titolo davvero speciale: il gameplay! Un concept di gioco collegato alla colonna sonora, al ritmo della musica, al colore. Nuove canzoni, nuove modalità e un'incredibile quantità di materiale sbloccabile, rendono il gioco un "*instant classic*", che non può mancare nella softeca di chi ha amato il primo parto di ***Mizuguchi.

PSP – **VOTO** >> >> >> >> – Rapiti dalla musica! – **9.0**

CONSOLE PORTATILI

A cura di Riccardo "Riki" Fusco



Publisher: Capcom / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

JUSTICE FOR ALL



C*apcom* ci mette nuovamente negli eleganti panni dell'avvocato *Phoenix Wright*, illuminando gli schermi del portatile ***Nintendo*** con altri enigmatici casi da portare a compimento. Con ***Phoenix Wright Ace Attorney: Justice For All***, così come ci si comporterebbe nella realtà, seguiremo il normale iter che ci porterà a condurre la faticosa causa nell'aula giudiziaria: si partirà alla ricerca di prove utili alla risoluzione e alla costruzione di solidi capi d'accusa o al proscioglimento; il tutto portandoci nei luoghi interessati, investigando tramite l'utilizzo del pennino. Certo la struttura di gioco non è di quelle che si addicono alla massa, ma chi sapesse apprezzare lo spirito d'innovazione proposto dagli sviluppatori, si ritroverà tra le mani un esempio di come il divertimento possa identificarsi anche in altre forme di gioco. Provare per credere!





GRAFICA	87	83 GLOBALE
SONORO	85	
GIOCABILITA'	93	
LONGEVITA'	75	



Publisher: Square Enix / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

FINAL FANTASY V



Il sofferente GBA, in debito d'ossigeno provocato dal tempo vorace (sigh!) e dalla guerra dei poligoni, spara le ultime cartucce di una meravigliosa carriera, ma carica il proprio fucile a pallettoni, sfornando una delle più belle versioni di ***Final Fantasy*** per ***Game Boy Advance***, il quinto episodio. L'ottima notizia sta nel fatto che lo stile è rimasto il medesimo, con tonnellate di migliorie a far da sfondo ad mito ludico senza tempo. Sono presenti più di 20 professioni per ogni character e, solo per la versione ***GBA***, tre formidabili guerrieri: *Necromancer*, *Cannoner* e *Oracle*. Di buon impatto risulta la grafica realizzata apposta per il baby portatile ***Nintendo***: il mondo fantasy che siamo abituati ad amare viene ricoperto di particolari, soggetti coloratissimi e ambientazioni naturali che comprendono veramente tutti i generi di situazioni atmosferiche. Oltre trenta ore di gioco per un titolo semplicemente imperdibile!

GRAFICA	88	92 GLOBALE
SONORO	94	
GIOCABILITA'	91	
LONGEVITA'	93	







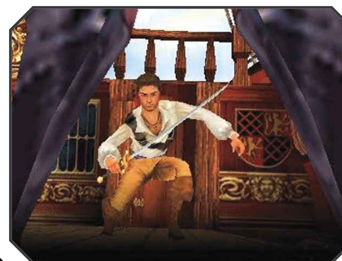
Publisher: Take-Two / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1 - 4

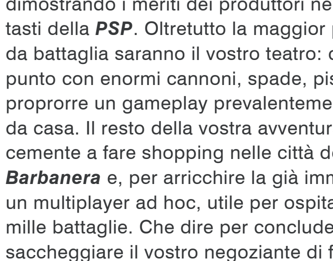
SID MEIER'S PIRATES!

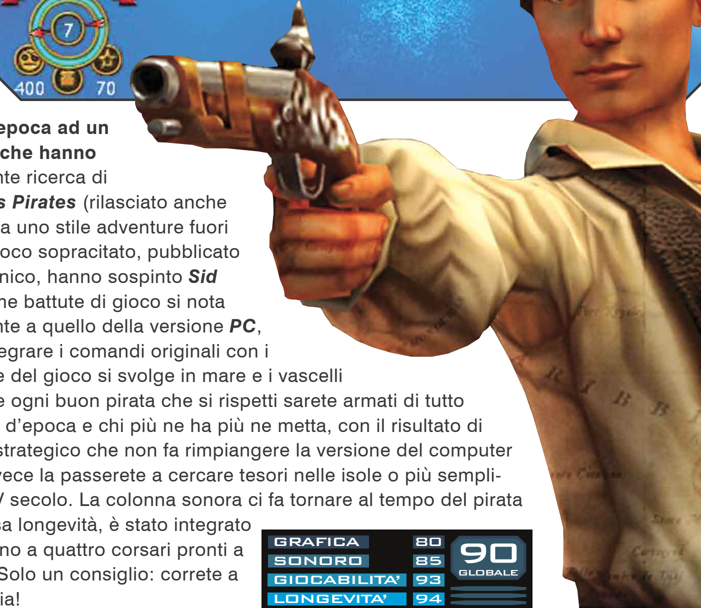




Issate le vele! Con *Pirates! Gold* uscito nel 1993 per *PC*, si era assistito all'epoca ad un gioco dallo stile meraviglioso, dove veniva esaltata l'essenza degli uomini che hanno terrorizzato i marinai per anni, cioè un nutrito spirito d'avventura e una costante ricerca di tesori da depredare. Ma è nel 2004 che si è rasentata la perfezione con ***Sid Meier's Pirates*** (rilasciato anche per ***XBox***), che ha raggiunto uno strepitoso successo di pubblico e vendite, grazie a uno stile adventure fuori dalla norma. Quindi è con immenso piacere che vi annuncio la versione ***PSP*** del gioco sopracitato, pubblicato dai virtuosi programmatori della ***Firaxis***, i quali, svolgendo un eccellente lavoro tecnico, hanno sospinto ***Sid Meier's Pirates*** a divenire inequivocabilmente il migliore del suo genere. Dalle prime battute di gioco si nota con molta soddisfazione che il gameplay è curato al massimo ed è molto somigliante a quello della versione ***PC***, dimostrando i meriti dei produttori nell'integrare i comandi originali con i tasti della ***PSP***. Oltretutto la maggior parte del gioco si svolge in mare e i vascelli da battaglia saranno il vostro teatro: come ogni buon pirata che si rispetti sarete armati di tutto punto con enormi cannoni, spade, pistole d'epoca e chi più ne ha più ne metta, con il risultato di proprorre un gameplay prevalentemente strategico che non fa rimpiangere la versione del computer da casa. Il resto della vostra avventura invece la passerete a cercare tesori nelle isole o più semplicemente a fare shopping nelle città del XV secolo. La colonna sonora ci fa tornare al tempo del pirata ***Barbanera*** e, per arricchire la già immensa longevità, è stato integrato un multiplayer ad hoc, utile per ospitare fino a quattro corsari pronti a mille battaglie. Che dire per concludere? Solo un consiglio: correte a saccheggiare il vostro negoziante di fiducia!







GRAFICA	80	90 GLOBALE
SONORO	85	
GIOCABILITA'	93	
LONGEVITA'	94	



CARATTERISTICHE
Rete: Dual Mode UMTS/GSM - antenna integrata - altoparlante stereo integrato - Peso: 105 g - Autonomia: 280 ore (standby), 300 minuti (conversazione) - Batteria: Litio 880 mAh - Vibrazione - Wap 2.0 - Vivavoce integrato - Bluetooth - supporta MP3, MP4, 3GP, AAC, AAC+, MIDI - Memoria interna: 140 MB - fotocamera da 1.3 megapixel con Zoom 4X - Registrazione filmati

Samsung SGH Z540v

Compatto e leggero, rappresenta il top di portabilità e prestazioni

Il *Samsung SGH Z540v* è un nuovo cellulare UMTS Triband, con tecnologia GPRS e EDGE. E' caratterizzato da un design molto accattivante e moderno, con la classica apertura a conchiglia e uno spessore di appena 14,9 millimetri. Dotato di due display, uno esterno da 65 mila colori con una risoluzione di 128x128 pixel e uno interno, un **TFT QVGA**, con una risoluzione di 240x320 pixel e 262 mila colori, l'***SGH Z540v*** è un concentrato di funzioni: multiconferenza, vivavoce integrato, registratore vocale, vibrazione, lettore multimediale fotocamera integrata da **1,3 megapixel**, con una memoria di **140 MB** (purtroppo non espandibile). Elegante e funzionale!



Motorazr Maxx V6 Ferrari Challenge

Il cellulare fuoriserie realizzato per la "Rossa" Ferrari!

La Motorola non poteva realizzare per noi italiani un cellulare più adatto di questo. Parliamo del ***MOTORAZR MAXX V6 Ferrari Challenge***, un'edizione speciale che la società statunitense ha prodotto in esclusiva per la **Ferrari**. Con un peso di 105 grammi di tecnologia di alto livello, il cellulare è dotato di supporto dual mode **UMTS e GSM** multibanda che permette a questo gioiellino di avere una copertura di rete quasi mondiale, e del sistema **HSDPA (High-Speed Downlink Racket Access)** che velocizza incredibilmente la navigazione e il download dei file da Internet. E' dotato di una fotocamera da 2.0 megapixel con uno zoom 8x e flash integrato, in grado di scattare in alta risoluzione ed effettuare videochiamate di ottima qualità. Ovviamente sul fronte del telefono troneggia il logo della **Scuderia** e sul retro la classica scritta **Ferrari**. Una vera e propria chicca per intenditori è il suono di accensione e spegnimento del telefono: il rombo del motore della **Ferrari Formula 1**.
Come se non bastasse, nella scatola di questa edizione è compresa una pregiata custodia porta cellulare in vera pelle, rigorosamente fatta a mano e marchiata con il mitico logo del **Cavallino Rampante**: un *must* per chi ama e tifa la mitica "Rossa"!





CARATTERISTICHE
Cellulare UMTS-GSM - Display TFT 2.2 pollici a 262.144 colori - fotocamera integrata da 2 Mega Pixel con zoom 8X - flash - doppia fotocamera - lettore integrato audio-video MP3/AAC/AAC+/MPEG4 - Stand-by in 3G fino a 330 ore - Disponibile a partire dal 16/2/2007.

MOBILE NEWS
The Latest News From The World

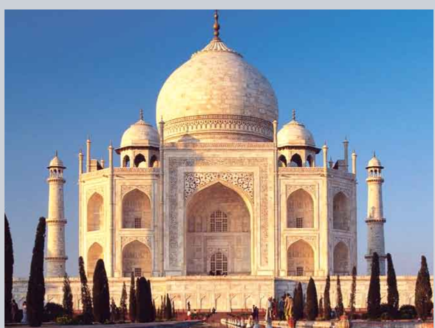


Nuova piattaforma N-Gage!
Nokia si dedica ancora al gioco?

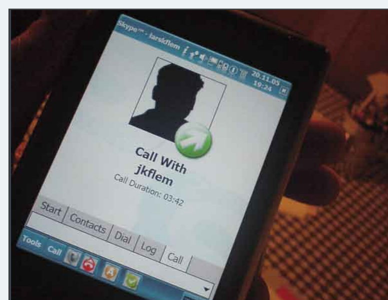
Al prossimo Game Developers Forum di San Francisco, la Nokia dovrebbe annunciare ufficialmente la nuova piattaforma di mobile gaming del ***Nokia N-Gage***. Il progetto dovrebbe essere compatibile con molti degli apparecchi dotati di sistema operativo **Symbian S60**. Non si sa ancora con certezza se la **Nokia** presenterà un nuovo modello dell'***N-Gage***, visto lo scarso interesse e livelli di vendite deludenti, ben al di sotto delle aspettative del colosso finlandese... staremo a vedere, chiamare... e giocare!

Sony Ericsson in India

Tempo di telefoni economici nella "terra degli elefanti": ***Sony Ericsson*** ha annunciato l'intenzione di produrre i propri cellulari anche in India, a seguito di un accordo con **Flextronics** e **Foxconn**. Gli apparecchi prodotti saranno prettamente destinati ad una fascia medio-bassa e rivolti principalmente al mercato indiano.



Il VoIP nel 2012: 270 milioni di utenti!
Telefonare tramite Internet: il business del futuro?



La *ABI Research,* nota società di analisi di mercato, ha affermato che gli utenti di telefonia ***VoIP*** entro l'anno 2012 arriveranno quasi a quota 270 milioni. Nel mondo ci sono ad oggi circa 38 milioni di utenti che sfruttano la comunicazione tramite Internet e, secondo gli analisti di settore, le ragioni principali della scelta sono da ricondurre ai costi contenuti e ai piani tariffari estremamente chiari e trasparenti.

DOOM RPG

Per i fan dello sparatutto in prima persona più famoso di tutti i tempi ecco un titolo da non perdere per nessun motivo: *Doom RPG*! Il concept di gioco è stato stravolto: ora esploreremo dieci livelli, piuttosto ampi, affrontando i classici nemici della serie con una struttura tipica dei giochi di ruolo. Armi esplosive e cyberdemoni saranno all'ordine del giorno... grazie ***id Software***!

VOTO >>> 84













THE FAST AND THE FURIOUS TOKYO

Le strade di Tokyo stanno per essere incendiate dalle sfreccianti macchine di ***The Fast and The Furious***! In questo mobile game saremo impegnati in spettacolari corse clandestine nelle intricate strade giapponesi, sfidando i piloti di tutto il mondo. Sfruttare bene la quantità di ***NOS*** equipaggiata sulla vostra vettura e le derapate sarà essenziale per la vittoria.

VOTO >>> 88

WORMS WORLD PARTY

Publisher: THQ / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 4

Eccoli ancora in mezzo a noi! I vermetti più guerrafondai dell'universo, famosi per aver innescato più conflitti degli Stati Uniti, puntano i bazooka sul nostro ***N-Gage*** in una conversione del grandissimo ***World Party***, l'ultimo capitolo bidimensionale della saga. Per chi non lo conoscesse ***Worms*** affonda le proprie radici nel 1994, quando i ragazzi del ***Team 17*** introdussero per ***Amiga*** buffi vermetti che se le davano di santa ragione persino a suon di Shoryuken. Beh, il concept non solo non è cambiato, ma si è arricchito di un arsenale tanto buffo quanto... letale! Pecore esplosive, piccioni radiocomandati, banane nucleari, insomma, mancherà solo di tirare le scarpe ai propri avversari! Le modalità di gioco non sono numerose: troviamo le missioni, in cui avremo obiettivi da completare nel minor tempo possibile, e la modalità libera, contro avversari della *CPU*, amici via *Bluetooth* o nello stesso telefono. I controlli si integrano a perfezione con la tastiera dell'***N-Gage***: bisognerà solo fare pratica con la mira, ma grazie anche alla modalità allenamento non passerà molto per dare inizio al massacro! La grafica è molto semplice, ma al contempo colorata e ben animata. In sostanza ***Worms*** è un titolo che non ha bisogno di presentazioni: da soli vi durerà parecchio grazie alle missioni e alle alle numerose opzioni, mentre in multi... è praticamente infinito! Trovate un amico e preparatevi a fargli mangiare la polvere...







GRAFICA	78
SONORO	75
GIOCABILITA'	92
LONGEVITA'	88
GLOBALE	88

JAMES BOND: CASINO ROYALE

La nuova avventura di ***James Bond***, l'agente segreto più famoso del grande schermo, arriva direttamente sul vostro cellulare in un classico sparatutto bidimensionale in perfetto stile ***Elevator Action***. Dovremo farci strada attraverso 14 missioni per fermare i diabolici piani di ***Monsieur Le Chiffre***. Siete pronti a conquistare la vostra licenza di uccidere?

VOTO >>> 71













ERAGON: IL CAVALIERE DEI DRAGHI

Direttamente dal nuovo film della ***20th Century Fox***, ***Eragon*** è pronto a collezionare successi anche sul piccolo schermo dei cellulari. In un classico picchiaduro a scorrimento, che ricorda molto le vecchie glorie di ***Capcom***, sono state riprodotte tutte le ambientazioni e le vicende della pellicola. Siete pronti a raccogliere l'eredità del cavaliere dei draghi?

VOTO >>> 92



QUANDO IL DIVERTIMENTO E' EMULAZIONE...

Il "*Mondo Perduto*" dei Game & Watch visto da un esperto: Luca Antignano

Oggi incontriamo *Luca Antignano*, autore di numerosissimi software che emulano (e simulano) su PC gli amatissimi *Game & Watch* e i giochi storici come *Tron* della *Tomy*.

GAME - Parlaci di te!

Luca Antignano - Beh ci sarebbe tanto da dire, ma posso provare a riassumere tutto in poche parole: 33enne, sardo, ingegnere edile, fidanzato, appassionato di videogaming da quando avevo 6 anni, e di emulazione da quando ne avevo 23, motociclista… insomma in una parola: "*normale*"!

GAME – Quando e come hai iniziato a sviluppare software di emulazione e simulazione?

LA - Per puro caso quando, a settembre 1999, vidi in vendita dei vecchi schiacciapensieri. Ne acquistai uno e mi chiesi se sarebbe stato possibile emularlo su ***PC***. Scoprii con delusione che conteneva un microprocessore non numerato e dunque sconosciuto… fu li che compresi che la sola strada possibile era la "simulazione" piuttosto che "l'emulazione"… e per puro senso di sfida decisi di cimentarmi in questa esperienza. In rete si trovava qualche tentativo di replica di vecchi schiacciapensieri e quelli mi diedero diversi spunti per iniziare.

GAME – Simulazione ed emulazione sono due cose diverse?

LA - L'emulazione è un processo che tenta la replica esatta di una configurazione hardware: esempio tipico è il ***MAME***, che consente di giocare, su ***Windows*** e ***Linux***, programmi contenuti nelle ***ROM*** delle schede madri dei *Coin-Op*. Viceversa la simulazione parte dal software, cioè dallo studio accurato di come un programma funziona, e di seguito viene programmato con linguaggi moderni (***C++***, ***Java***, ***Pascal***...). Esempio sono appunto i simulatori di schiacciapensieri, in cui si studia il gioco originale e si procede ad una "clonazione" con un linguaggio a scelta (io uso il ***Pascal*** in ambiente ***Delphi***). L'emulazione raggiunge livelli di accuratezza infinitamente superiori, ma purtroppo ci sono casi in cui non esiste alternativa alla simulazione.

GAME - A quali titoli sei più affezionato e perché?

LA - Vado molto fiero delle routine di I.A. in ***Tron*** della ***Tomy*** e ***Penguin Land*** della ***Bandai***. Quelle parti di programma mi sono costate così tanto impegno che, più di una volta, pensai di gettare la spugna… e invece sono riuscito a replicare in modo quasi perfetto il comportamento degli originali. Altri giochi a cui sono affezionato perché li giocavo da piccolo sono ***Mario Bros***, ***Donkey Kong***, ***Las Vegas*** e ***PuckMan***.

GAME – I ***Game & Watch*** sono ancora oggi amatissimi da una vastissima schiera di collezionisti. Questa attenzione diffusa dipende dalla nostalgia oppure pensi che questi giochi possano rivelarsi ancora interessanti?

LA - Beh la "nostalgia" verso le piccole passioni che coltivavamo da bambini penso sia sempre fortissima. Penso comunque che alcuni dei vecchi classici siano tuttora divertentissimi. Oggi sono diffusissimi i giochini ***Flash***, che tutto sommato non differiscono molto dai vecchi schiacciapensieri: segno che i piccoli passatempi non muoiono mai!

GAME - Hai in cantiere qualche progetto per il futuro?

LA - Purtroppo la mia professione mi impegna su diversi fronti. Tuttavia di recente mi è stata richiesta collaborazione da un'importantissima società americana che produce giochi elettronici, con l'incarico di progettare alcuni nuovi modelli: i giochi saranno nei negozi a Natale 2007, sicuramente negli USA, e forse anche qui in Italia. Questa partnership mi ha dato grande soddisfazione, sia per la qualità del lavoro svolto, sia per l'apprezzamento che ne ho ricevuto.

GAME - Grazie per l'intervista e auguri per la tua fantastica iniziativa!

TG GAME
Notizie Verissime



CRONACA - Brutta serata per ***King***, l'uomo leopardo di ***Tekken***: il popolare personaggio è stato trattenuto all'ingresso di un ristorante, poiché non era consentito l'accesso agli animali. Il bestione 3D, dopo avere annodato il proprietario con una triplice combo di calci, è tornato a dormire allo zoo.



SPETTACOLI - ***Doraemon*** non parteciperà all'***Isola dei Famosi***: gli organizzatori temono che possa portare con sé troppi oggetti. Il gatto robot si è ritirato nella preistoria commentando: "*Di questa storia ormai ne ho veramente la tasca piena!*".



IL MITO DEI GAME & WATCH
Un successo mondiale lungo vent'anni!

I ***Game & Watch*** sono una sorta di ***Game Boy*** *ante litteram*, prodotti a partire dal 1980. Ogni modello ospitava un gioco singolo, basato su concept semplici e accattivanti. I protagonisti? Alcuni tra i personaggi più famosi dei videogiochi, come ***Donkey Kong*** e ***Super Mario***! Tra le grandi innovazioni introdotte ricordiamo la croce direzionale, inventata da ***Gunpei Yokoi***, e il doppio schermo per giocare su piani diversi; idea che è stata ripresa dal ***Nintendo DS***... vent'anni più tardi!

Volete scaricare i giochi realizzati da Luca Antignano?
WWW.MADRIGALDESIGN.IT/GWMANIA
WWW.MADRIGALDESIGN.IT/SIM



www.pinkfloydstyle.com

Sito italiano dedicato ai padri della musica psichedelica. Un esempio di come il lavoro di passione per una band, realizzato a livello amatoriale, possa diventare una grande raccolta di materiale. Il sito riporta numerose esperienze raccontate dai fan, ovvero da chi i ***Pink Floyd*** li vive al 100%. Una fonte alternativa per scoprire uno dei gruppi musicali più grandi di sempre .



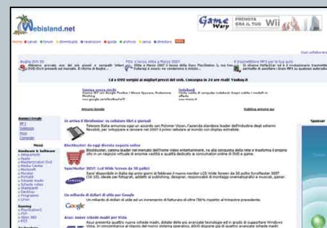
www.quizzi.it

***Quizzi.it* è un sito dove puoi** trovare quiz e test online. Per rispondere ai quiz / test proposti è sufficiente cliccare il link dell'argomento desiderato e scegliere la risposta. Al termine, basta premere "Valuta" per accedere ai risultati. Se ritieni di conoscere una materia, puoi creare un tuo test seguendo il link in Home Page e pubblicarlo sul sito citando il tuo nome come autore.



www.webisland.net

Rivista informatica online che offre articoli, approfondimenti e speciali su informatica, nuove tecnologie, internet, videogiochi e telefonia. Una grande attenzione è rivolta alle aziende leader del settore dell'***Information and Communication Technology***, con servizi esclusivi e notizie aggiornate. Sono presenti sezioni download e numerose applicazioni software da scaricare.

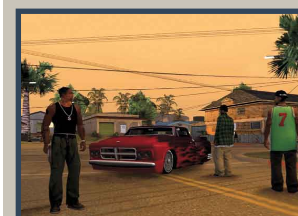


www.whoopy.it

Uno dei più ampi spazi online dove trovare gallerie di immagini, video bizzarri, umorismo, barzellette, curiosità e una vastissima raccolta dedicata ai giochi on-line, flash e java. Per gli amanti dei classici, è presente una ricca sezione dedicata agli Arcade e ai migliori emulatori disponibili. Un'ottima occasione per fare un salto nel magico mondo del divertimento!



SPAZIO AI LETTORI — PUBBLICA IL TUO TALENTO SU WWW.GAMEPLAYER.IT





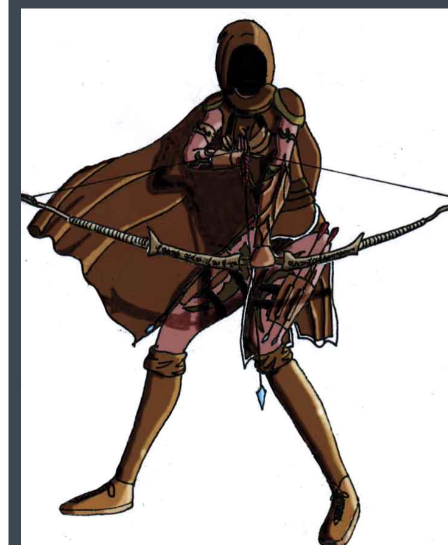
GRAN THEFT AUTO - SAN ANDREAS

■ Recensione inviata da ***Rene Pica***

Gran Theft Auto - San Andreas è ambientato in tre differenti metropoli: San Fiero, Los Santos e Las Venturas. Queste città possono essere sbloccate completando un certo numero di missioni, che prevedono il furto di automobili o l'uccisione dei boss locali. Questo episodio risulta molto diverso dal vecchio ***GTA - Vice City***, perché sono stati aggiunti molti altri elementi come palestre, ristoranti, casinò e tanto altro ancora… è addirittura possibile modificare la propria vettura, scegliendo la marmitta, nitro e persino... le ruote! Per ciascuna missione eseguita si ottiene il rispetto delle Gangs e



denaro, con cui comprare case, ville e chi più ne ha più ne metta! Il gioco è coinvolgente e strapieno di minigames, ma il tipo di contenuti lo rendono più adatto agli adulti che non ai ragazzi giovani...



IL DISEGNO DEL MESE

Syndar Nailo ci regala questa misteriosa ***Guardavia*** di nome ***Noren***, mentre si prepara a scoccare una freccia letale!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)

CINEMA IN DVD — Ultime novità dall'Home Video

Pirati dei Caraibi

■ A cura di Mario Moschera

Regia: Gore Verbinski - ***Cast:*** Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley, Jack Davenport, Bill Nighy, Jonathan Pryce - ***Durata:*** 145 minuti - ***Distribuzione:*** BUENAVISTA

"La Maledizione del Forziere Fantasma": il ritorno del capitano Jack Sparrow contro il malvagio Davy Jones!

Gore Verbinski e la ciurma della *Perla Nera* ritornano al gran completo per questo secondo episodio dei *Pirati dei Caraibi*. Capitolo di mezzo della trilogia, ***La Maledizione del Forziere Fantasma*** è più tetro del precedente, con una trama meno lineare grazie ad una sceneggiatura che predilige le tinte forti pur confezionando un prodotto perfettamente godibile anche dalle famiglie. Se il primo episodio aveva fatto gridare al miracolo per la grande interpretazione di **Johnny Depp** nel ruolo del capitano **Jack Sparrow,** il pirata più squinternato che la storia del cinema ricordi, forse questo secondo episodio gli permette meno sfogo espressivo: il risultato è piacevole ma in certi casi stona. Il film però merita senza dubbio una menzione d'onore per il comparto degli effetti speciali, in grado di rendere la ciurma di **Davy Jones** terrificante. Come tradizione delle più recenti produzioni, la pellicola esce in due edizioni: in disco singolo, praticamente privo di Extra, e una a due dischi estremamente ricca di contenuti speciali, che la rendono particolarmente appetibile. Il Forziere Fantasma sta per emergere dagli abissi...









CONTENUTI EXTRA

All'interno del DVD è presente il commento audio, errori e fuori scena. Nella versione a 2 Dischi sono presenti documentari di pre-produzione, effetti speciali e Dietro le Quinte, le lezioni di scherma a cui si sono sottoposti gli attori, il diario di produzione di Jerry Bruckheimer e il filmato della Premiere americana.

MUSIC TIME — I migliori album del momento

Under The Iron Sea

ANNO: *2006* - **GENERE:** Pop - Rock - **AUTORE:** *Keane* - **ETICHETTA:** *Island*

La band inglese ci immerge in un nuovo entusiasmante sound

■ **A cura di Stefano Taglieri**

Under the Iron Sea* è la seconda e ultima fatica dei *Keane*,** terzetto britannico composto da ***Tom Chaplin, Richard Hughes e ***Tim Rice-Oxley***. Possiedono sicuramente un stile sobrio ma molto particolare, caratterizzato dalla totale esclusione delle chitarre, sostituite dal pianoforte, che rende le loro canzoni idealmente vicine a quelle dei ***Coldplay***. E dopo aver venduto ben cinque milioni di copie in tutto il mondo, i ***Keane*** sono riusciti a superare un periodo critico che trapela in molti brani dell'album, colmi di amarezza, solitudine, paura e difficoltà. In tutti le tracce ritornano praticamente gli elementi che costituiscono il "marchio di fabbrica" della band inglese: passaggi dal pop commerciale alla sperimentazione dura e pura, lirismo ed emotività. ***Under the Iron Sea*** si rivela un lavoro di buona qualità, sebbene le canzoni ricalchino un po' troppo la strada già intrapresa in passato; si dimostra una piacevole sorpresa, adatta tanto a chi ama il gruppo quanto a chi ancora non lo conosce.



CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
David Gray, The Verve, Franz Ferdinand



GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

MENSILE - 32 PAGINE A COLORI - INDIPENDENTE

SCARICA GAME! La rivista è in formato **PDF** all'indirizzo:
www.gameplayer.it/download.php

ECCO DOVE POTETE TROVARE Game A PARTIRE DAL 15 DI OGNI MESE

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Angeli e Draghi*** - Via Vanvitelli 5 / 7 ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***BIT Power*** - Largo Preneste 35/36 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***CHL*** - Via Casal del Marmo 360 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Console Planet*** - Via Vincenzo Cesati 43 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Anapo 51 - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Easy Fix*** - Via L.A. Vassallo 12 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***GamePro*** - Via Valle Vermiglio 26 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Games Workshop*** - Via Nemoranense 41/A ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Kyndes*** - Via della Magliana 227/299 ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***J-Game*** - Via Etruria 56 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Max Video & Games*** - Via Pietro Bonfante 16 ■ ***MG3 Service*** - Via dell'Acquedotto Paolo 61/63 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mushouse*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***NPG Computer*** - Via Dignano D'Istria 89 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Pantel*** - Via Casal del Marmo 402 ■ ***PC Marte.Net*** - Via della Magliana 251 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Power On Italia*** - Via Boccea 286 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ *__*Revolver Srl__* - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Sala Lan*** - Via Veturia 8/10 ■ ***Servizi Informatici*** - Via Vassallo 12 ■ ***Smartphone*** - Via Gregorio VII 389 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tam Tam*** - Via Germanico 5/7 ■ ***Telefonia Etruria*** - Via dell'Acquedotto Paolo 22/A ■ ***Telefonia Video Hi-fi*** - Via Leone IV 69 ■ ***Telefutura*** - Via della Magliana 263 ■ ***The Main Frame*** - Via Suor Maria Mazzarello 43 ■ ***Tomo Shop Video*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Universipoint*** - Via Tor Vergata 180 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***Video Video*** - Cir.ne Ostiense 155 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***World Video & Music*** - San Vincenzo De Paoli 11 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

DISTRIBUITA IN OLTRE 125 PUNTI E 50 SITI WEB

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Silvio D'Amico 111 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

VISITA IL NOSTRO SITO WWW.GAMEPLAYER.IT

FUORI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***La Contea***, ***Associazione Culturale "Botch"*** - Via M. Pantaleoni 21 ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **FROSINONE:** ***Click & Game*** - Via Don Minzoni 35 ■ ***Essedi Shop*** - Via Monti Lepini 13 / 15 / 17 ■ ***La Tana del Drago*** - Via Marittima 480 / 482 ■ **GENZANO:** ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VALMONTONE:** ****PlayStation*** - Presso Outlet Fashion District - Via Della Pace ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

PER LA TUA PUBBLICITA'
SU GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
GAME
N° 14 - GENNAIO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE
COPIA GRATUITA
Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment
IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER
TOP 10
I migliori giochi del 2006
MADE IN ITALY
JETAUDIO
Video e musica per tutte le esigenze!
GIRLS ALOUD
Tutti i migliori singoli del loro ultimo album!
"Mentre la Francia e le altre Nazioni europee investono su 3D e innovazione IL NOSTRO PAESE mette in discussione il mercato dei GAMES"
THE LEGEND OF ZELDA
Scende il crepuscolo su Nintendo Wii
RESIDENT EVIL 5
La paura sbarca in anteprima
VIDEOGIOCHI IN ITALIA UNO SVILUPPO POSSIBILE?
Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it
Tsubasa Chronicle L'edizione speciale che racchiude XXXHolic!
PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

333-81.99.600
340-39.69.834

Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione di GAME, invia una E-Mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

Il servizio è da riferirsi esclusivamente al territorio di Roma e Provincia

* in questi punti è presente il nostro espositore